Tot.236-237

PSP go实机评测报告 · 游戏名人堂：口袋妖怪之父

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

偶像大师 深情之星

沙加2 秘宝传说

蔚蓝永恒 海的呼唤

薄暮传说

电玩盛事 完美呈现

东京大冒险

TGS 2009全程报道

118页文字报道+150分钟DVD

涵盖全平台74款游戏

本期赠品

2009.10B11A 定价：RMB 19.6

ISSN 1008-0600

20>

9 771008 060006

TGS 2009 DVD现场报道影像

Gamehall 与幸运读者同行／全景扫描TGS2009！近50个新作影像收录！


莱仕达™
游戏e家
专业游戏外设
灵翼
双翼
无极神鹰
方程式
雷霆
天狼
小超人莱莱
PC家族
闪耀登场
PXN-8612VS
PXN-00081
PXN-V63
莱仕达™
专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标
深圳市莱仕达电子科技有限公司
追求卓越品质 开创游戏外设新纪元
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586



北京市：
名称：北京博纳精网商贸有限公司 010-82698900
地址：北京市海淀区中关村鼎好电子城二期A5072

天津市：
名称：天津市共信明科技有限公司 022-27311097
地址：天津市和平区荣业大街与多伦道交口长寿公寓1-2-708室

重庆市：
名称：动感电玩 023-63812119
地址：重庆市渝中区解放碑邹容路25号

名称：重庆新机地电玩 023-68794669
地址：重庆市高新区石桥铺赛博A馆4楼A10、A11

名称：阳光电玩 023-86792527
地址：1、重庆市江北区观音桥步行街（新世纪百货旁）赛博数码广场2楼202号
2、重庆市高新区石桥铺佰腾数码广场4楼A1号

名称：北碚电玩俱乐部 023-86029587
地址：重庆市北碚区综合批发市场C区60号

辽宁省：
名称：沈阳天堂GAME电玩 024-62681097
地址：沈阳市和平区南三好街百脑汇科技大厦4F-T17档口

江苏省和安徽省：
名称：南京新世界电子
电话：025-85514909-101，102或66868550
地址：南京玄武区太平北路51号太平商务大厦1404室

四川省：
名称：成都长江电玩 028-86313838.88181278
地址：成都市人民南路四段1号数码广场4F-17-18

陕西省：
名称：西安鑫隆电玩 029-85222126
地址：西安市小寨长安中路百汇市场二楼三排九号

山西省
名称：天成电玩动漫 0351-4084863
地址：山西省太原市解放路25号楼52号

河南省：
名称：河南闯关族贸易商行 0371-65525168,65525688
地址：郑州市纬五路与经五路交叉口闯关族

长春：
名称：金卡王电玩 0431-88609068
地址：吉林省长春市红旗街百脑汇大厦2A30

黑龙江省：
名称：天乐电子商行 0451-87656955
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区西十五道街

山东省：
名称：济南电玩e家 0531-82398112,82397436
地址：山东济南山大路178号银座赛博数码广场C-16

浙江省：
名称：杭州精灵电玩连锁 0571-56765472
地址：杭州教工路百脑汇电脑城4F12

福建省：
名称：泉州市特思数码科技有限公司
电话：0595-22113349,22373349
地址：福建省泉州市益华电脑城八楼888室

湖南省：
名称：长沙鸿翔电玩专卖店 0731-84119826
地址：长沙市解放东路30号

广东省：
名称：深圳天源电子 0755-82857256
地址：深圳福田区华强北路赛博数码广场5A23

江西省：
名称：火爆电玩 0791-7103096
地址：南昌市老福山地下商城三区90号

贵州省：
名称：贵阳鸿昌电玩 0851—5823005
地址：贵阳市富水中路小十字天业大厦3号门面

云南省：
名称：昆明快乐游戏联盟 0871-5193866
地址：昆明市圆通北路121号佰腾数码广场4楼429

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第236-237期

10B 11A

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想 X Ⅲ》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P4



P132 新闻专题



东京大冒险 6
黄金眼 123
游戏情报站 126
排行榜 130
新闻专题 132

实用技术 GUIDE & REVIEW

P147 攻略透解



P156



软硬兼施 169
游戏进行时 174
游戏3.0 176

特快专递
伊苏7 134
湿 136

攻略透解
偶像大师 深情之星 140
薄暮传说 147
沙加2 秘宝传说 156
蔚蓝永恒 海的呼唤 164

研究中心
怪物猎人3 tri 170

P140



P164



读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 208
读编往来 210
问题小卖部 216
小编寄语 218
游话好好说 220
天下聚会 221
发售表 222
编辑部落 224

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE

P182 特别企划



黄金眼REVIEW
SD高达G世纪 战争 178
怪物猎人3 tri 179
偶像大师 VS. 梦幻俱乐部 九局决胜负 180

P200 游戏名人堂

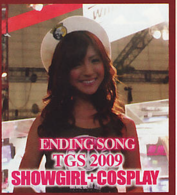


邪魔院 177
特别企划 182
自由谈 192
战国天下布武 195
多边共享区 196
秘密花园 198
游戏名人堂 200
多边小百科 206

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容







TGS 2009现场报道

第一部分
与幸运读者同行
第二部分
展台报道
新作影像集锦

《最终幻想ＸⅢ》
《最终幻想ＸⅣ》
《永恒的尽头》
《星之海洋4 国际版》
《前线任务 进化》
《尼尔》
《暴雨》
《小小大星球 携带版》
《杰克与达斯特 失落的边境》
《真・三国无双 联合突袭 特别版》
《特洛伊无双》
《九十九夜Ⅱ》
《战国无双3》
《量子论》
《铁拳6》
《龙珠 猛烈冲击》
《.hack//Link》
《战国BASARA 3》
《失落的星球2》
《生化危机 黑暗历代记》
《大神传 小小的太阳》
《幽灵诡计》
《龙之子VS.Capcom 终极全明星》
《最后的战士》
《莱顿教授 魔神之笛》
《莱顿教授 永远的歌姬》
《雷电十一人2 威胁的侵略者》
《第二国度》
《纸箱战机》
《女神异闻录PERSON3 携带版》
《火影忍者 疾风传 激斗忍者大战3》
《火影忍者 终极觉醒3》
《如龙4 传说的继承者》
《战场的女武神2 高卢王立士官学校》
《梦幻之星 携带版2》
《露娜 银色之星的和声》
《超级猴球 平衡摇摆》
《猎天使魔女》
《潜龙谍影 和平行者》
《刺客信条Ⅱ》
《分裂细胞 断罪》
《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》
《极限竞速3》
《GT赛车5》
《NBA 2K10》
《忍者上尉》
《忍者神龟 崩溃》
《超级街头霸王Ⅳ》

ENDING SONG
TGS 2009
SHOWGIRL+COSPLAY

本期光盘特别附赠
LEVEL 5 TGS2009三大NDS游戏试玩版





征集音乐啦

我们将继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！









郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

闪电十一人2 威胁的侵略者 125
偶像大师 深情之星 125 140
沙加2 秘宝传说 156
勇者斗恶龙Ⅸ 175

PS2

SD高达G世纪 战争 178

PS3

薄暮传说 124 147
极品飞车 变速 174
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 124
忍者龙剑传Σ2 124
湿 125 136

PSP

GT赛车 PSP 123
超时空要塞 终极边境 125
机车风暴 极地先锋 124
伊苏7 123 134

Wii

怪物猎人3 tri 170 179
蔚蓝永恒 海的呼唤 125 164
SD高达G世纪 战争 178

X360

光环3 天降神兵 123
极品飞车 变速 174
梦幻俱乐部 180
偶像大师 180
湿 125 136



TGS 2009部分的游戏名单
请参看第5页

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

最终幻想ＸⅢ ①	Square Enix ②	角色扮演 ③
多机种 ④	ファイナルファンタジーＸⅢ ⑤	⑥ 日版
	2009年12月17日（⑦版） 1人 ⑧	售价8800日元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩ ⑪	对应玩家年龄：未定

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
　　　　　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌
　　　　　王锐愚　林思远
　　　　　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年10月16日
定　　价：人民币19.60元

东京大冒险
TGS 2009全程报道

任天堂大陆之章
（Nintendo阵营参展游戏汇总）

任天堂大陆强者名录 59
（Nintendo阵营新作拼盘）

任天堂大陆中BOSS 61
（Nintendo阵营前线狙击）

任天堂大陆最终BOSS 68
（Nintendo阵营最佳展出游戏）

佣兵大陆之章
（跨平台阵营参展游戏汇总）

佣兵大陆强者名录 72
（跨平台阵营新作拼盘）

佣兵大陆中BOSS 74
（跨平台阵营前线狙击）

佣兵大陆最终BOSS 86
（跨平台阵营最佳展出游戏）

索尼大陆之章
（SONY阵营参展游戏汇总）

索尼大陆强者名录 P11
（SONY阵营新作拼盘）

索尼大陆中BOSS P13
（SONY阵营前线狙击）

索尼大陆最终BOSS P42
（SONY阵营最佳展出游戏）

游戏情报站TGS特别版 6

冒险世界旅游观览 90
（TGS 2009展台秀）

东京大冒险剧情攻略 106
（TGS 2009游记）

TGS 2009尤物图鉴 114

TGS 2009新闻评论 120

在海的那一边有一个名叫东京的大陆，这个大陆风光旖旎、气候宜人，尤其是盛产一种名为电子游戏的土特产，风靡全球。很多人在接触到游戏之后，都会对它心生向往，但是要想去东京可不是一件容易的事情，因为那里平时并不对普通人开放，即使是我们也只有每年9月下旬的TGS节时才有机会来到这个圣地。

虽然在这个大陆上可以欣赏美丽的风景并提前玩到精彩的游戏，但是这块大陆上也有很多危险，一不小心就会白白付出可观的时间和金钱。为了造福后人，以往每年TGS节的时候我们UCG都会派遣勇者小队去那里冒险，把冒险心得写给读者参考。今年我们的队伍里更是多了一位从万千读者中选拔出来的幸运儿，她也和我们的勇者小队一起深入东京进行了冒险。面对冒险途中出现的大小BOSS和诸多强者，在付出了大量金钱和精力之后，我们的勇者小队历时七天终于平安归来，也带回了第一手的攻略情报。在接下来的100多页内容中，我们将与大家分享此次冒险的精彩内容！

正在阅读这段文字的你，说不定就是明年东京大冒险的主人公之一哦！

东京大冒险 特别登场角色介绍



白夜 游戏城寨编辑

levelup.cn和原《游戏城寨》的编辑。经常给UCG写作各种稿件，今年表现更是活跃，这回和UCG编辑一起去了东京。最关注的游戏是《最终幻想ＸⅢ》，没有之一。



幸运读者 蒋琳

TGS 2009梦想之旅活动的大赢家，以幸运读者的身分与UCG的勇者小队一起参加了本次东京大冒险活动。最关注的游戏是“《莱顿教授》系列”的新作，已经圆梦。

新闻资讯 TGS特报



TGS 2009全程报道 游戏索引

NDS

大神传 小小的太阳		光盘
第二国度	64	光盘
光之4战士 最终幻想外传	59	
莱顿教授 魔神之笛		光盘
雷电十一人2 威胁的侵略者		光盘
忍者上尉		光盘
勇者斗恶龙Ⅵ	61	
幽灵诡计		光盘

PS2

寂静岭 破碎的记忆	73	

PS3

GT赛车5	39	光盘
NBA 2K10		光盘
暴雨	11	光盘
超级街头霸王Ⅳ	72	光盘
刺客信条Ⅱ		光盘
黑暗骑士	73	
量子论		光盘
猎天使魔女	74	光盘
龙珠 猛烈冲击		光盘
尼尔 伪装者	73	光盘
前线任务 进化	82	光盘
忍者神龟 崩溃		光盘
如龙4 传说的继承者	32	光盘
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	12	
丧尸围城2	85	
生化危机5 导演剪辑版	12	
失落的星球2	84	光盘
使命召唤 现代战争2	86	
特洛伊无双	80	光盘
铁拳6	78	光盘
未知海域2 纵横贼道	40	
星之海洋4 国际版	36	光盘
永恒的尽头	72	光盘
战国BASARA 3		光盘
真·三国无双 联合突袭 特别版		光盘
最终幻想ＸⅢ	42	光盘
最终幻想ＸⅣ		光盘

PSP

.hack//Link	22	光盘
火影忍者 终极觉醒3		光盘
机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	26	
寂静岭 破碎的记忆	73	
剑斗士 起源	11	
杰克与达斯特 失落的边境		光盘
露娜 银色之星的和声		光盘
梦幻之星 携带版2	31	光盘
女神异闻录PERSONA3 携带版		光盘
潜龙谍影 和平行者	14	光盘
噬神者	12	
王国之心 梦中诞生	18	
小小大星球 携带版		光盘
心跳回忆4	28	
勇者别嚣张3D	11	
战场的女武神2 高卢王立士官学校	13	光盘
战斗之魂 英灵化身	30	
纸箱战机		光盘
最后的战士	24	光盘

Wii

超级猴球 平衡摇摆	59	光盘
赤钢铁2	65	
疯兔归乡记	60	
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战3		光盘
寂静岭 破碎的记忆	73	
龙之子vs.卡普空 终极全明星	60	光盘
忍者上尉		光盘
生化危机 黑暗历代记	68	光盘
圣恩传说	67	
战国BASARA 3		光盘
战国无双3	62	光盘
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	66	光盘

X360

NBA 2K10		光盘
超级街头霸王Ⅳ	72	光盘
除暴战警2	50	
刺客信条Ⅱ		光盘
分裂细胞 断罪	52	光盘
光环传奇	54	
黑暗骑士	73	
极限竞速3	53	光盘
九十九夜Ⅱ	49	光盘
猎天使魔女	74	光盘
龙珠 猛烈冲击		光盘
尼尔 完全形态	73	光盘
前线任务 进化	82	
求生之路2	55	
忍者神龟 崩溃		光盘
丧尸围城2	85	
失落的星球2	84	光盘
史坦斯闸门	49	
使命召唤 现代战争2	86	
侍魂 闪	49	
特洛伊无双	80	光盘
铁拳6	78	光盘
永恒的尽头	72	光盘
真·三国无双 联合突袭 特别版		光盘
最终幻想ＸⅢ	42	光盘

游戏情报站 TGS 特别版

9 月 24 ～ 27 日期间于千叶幕张会展中心举办的 2009 年东京游戏展可以说是索尼的天下，PS3 与 PSP 都有强大阵容参展。今年 TGS 最大的焦点当属平井一夫的基调演讲，令人失望的是，平井一夫在演讲中并没有重头新闻发布。好在 SCEJ 在当日下午举办了“SCEJ 新闻发布会”，公布了 PS3 体感控制器的两个意外新作以及《GT 赛车 5》的发售日。这次的 SCEJ 发布会时间只有一个小时，但是内容充实，比起上午略显沉闷的平井一夫基调演讲要精彩得多。

平井一夫基调演讲 体感控制器明春发售



▲平井一夫向在座记者重点展示了PS3的体感控制器。

与去年一样，TGS2009 的基调演讲分为两部分，第一部分是 SCE 社长平井一夫发表演讲，第二部分是 Capcom、Square Enix、Konami、NBGI 等大型第三方高层畅谈“全球化时代的顶尖厂商之战略展望”。

“PlayStation 平台迎来了 15 周年，感谢诸位 15 年来的支持。如今我们仍然在为‘所有游戏在这里集结’的目标而努力！”平井一夫在这样的开场白中开始了他的基调演讲。虽然平井一夫的演讲题为“战略展望”，实际上主要是“战绩总结”。超薄 PS3 是索尼最耀眼的成绩，平井一夫宣布超薄 PS3 发售三周内全球销量已经突破 100 万台。“价格是销售顺利的主要原因，但是光靠价格还不够，富有魅力的软件才是关键。”平井一夫表示年末将会有 200 多款来自第三方的软件推出。

平井一夫首次公开了 PS3 体感控制器的详情。这款控制器主要由顶部圆球、陀螺仪和加速度感应器构成，除了能够振动外，顶部圆球还会在游戏过程中根据画面变换颜色，圆球的作用主要是用来定位玩家在三维空间中的纵深位置。这款体感控制器需要与 PS Eye 摄像头配合使用，预定发售时间为 2010 年春季。

PSP go 日版将于 11 月 1 日发售，届时将有 450 款游戏可以下载，欧美已有 1700 款游戏可下载。PSN 目前已经在 58 个国家和地区展开，用户数量超过 2900 万，累计下载量超过 6 亿。

PSN 网络服务全面升级

RooM for PlayStation®Portable



■PSP的Room服务可以说是Home的简化版，还提供了聊天、个人主页等功能。



■从11月开始，《多罗电视台》的内容将会大大增加。





■从11月开始，PSN的电影数量将会大幅增加。

SCEJ 网络服务部长正田纯二表示，目前 PSN 在日本的用户数量已经突破 300 万，并且正在高速持续增加。PSN 网络服务的内容也将不断充实，从 11 月开始，《多罗电视台》的服务与名称都将全面更新，今后每个星期更新一次，每次更新的内容含量都会大大增加。目前 PSN 在日本的用户数量突破 80 万，今后会在 Home 里面开通“索尼足球场”，即使对游戏热情不高的用户也可以在 Home 中享受到更多样化的娱乐。

PSP 的关联服务也会不断增加，尤其引人注目的是 PSP 的网络服务“ROOM”，这相当于一个社交网站，也可以说是 Home 的 PSP 版。玩家可以通过“ROOM”更新自己的个人网站，写日记、上传照片，也可以像 Home 一样设计自己的替身，在自己的房间里与朋友们聊天以及一起玩游戏。目前该服务已经在募集内测人员，预定年内公测。

之前已经在德国科隆游戏展中公布的 PSP 电子漫画服务也将会在日本全面展开，已经有 11 家出版商宣布加盟，他们将会为 PSP 带来 100 多部精彩的电子漫画，今后数量会逐渐增加。

《GT赛车5》发售日确定

近期一直有传闻说《GT赛车5》将会在今年内发售，不过在TGS召开之前，根据日刊的情报显示，《GT赛车5》目前的完成度只有65%，不大可能于年内完成。不过这款赛车巨作距离玩家已经不远，在SCEJ新闻发布会中，Polyphopny Digital社长山内一典宣布，《GT赛车5》将于2010年3月发售。山内一典说：“我也迫切地希望游戏能够尽早发售，但是为了确保《GT赛车》的规模与品质，这个已经是最短的时间。”



山内一典确认，《GT赛车PSP》与《GT赛车5》之间将会有很多联动要素，例如玩家在PSP版中获得的赛车将可以在PS3版中使用。因此山内一典说，如果你想要在《GT赛车5》发售的第一天就有很多车可用，可以一边玩《GT赛车PSP》一边等待《GT赛车5》的发售。《GT赛车5》收录的汽车数量将会达到950辆以上，赛道总共70条，分布于20多个地区。游戏采用了全新的物理引擎。

TGS短讯

■索尼表示，经过对各种UMD游戏转换方案的评估后，暂时决定放弃将玩家的UMD游戏盘转换为PSP go数字版计划。放弃的原因可能是为了防止盗版。

■11月5日发售的《胜利十一人2010》将会推出PS3和X360的主机同捆套装，定价均为34800日元。



PSP-3000降价3000日元



SCEJ总裁肖恩·雷登表示，目前PSP在日本的销量已经突破1200万台，到今年12月之前，在日本推出的PSP游戏总数将会突破1000款。SCEJ在推出PSP go的同时，也将兼顾PSP-3000的发展，今后两种机型将会长期并存。为了提高PSP-3000的销量，SCEJ从10月1日开始将其售价从19800日元下调到16800日元。之前已经公布的“GT赛车RACING PACK”套装定价为22800日元。今年冬季还将推出一个“胜利十一人UEFA冠军联赛特别套装”。

PSP go方面，从11月开始将会展开特别促销活动，凡是购买PSP go的玩家，可以从14款游戏中任意选择一款自己喜欢的作品免费下载。

PS3体感控制器首批作品阵容公布

与平井一夫的基调演讲一样，SCEJ发布会最大的焦点是PS3的体感控制器，虽然这款控制器至今仍未确定正式名称，也没有正式的官方图片公开，不过从这次的演示来看，该控制器的设计似乎已经接近完成。

SCEJ演示了《小小大星球》的体感控制器特别版，这个版本是专门为TGS特别制作的。在演示时，一人使用体感控制器，另一人使用DualShock3手柄操作。用体感操作的方式控制场景中的机关，而麻布仔的动作仍然是以手柄控制，这样就要求两个玩家之间有很好的配合。不过目前演示的这个DEMO只是用来表示体感控制器的操作可能性，并不代表今后的成品。

最令人意外的是《生化危机5 导演剪辑版》的公布，制作人竹内润上台对本作进行了介绍。竹内润表示，PS3体感控制器的精度非常高，可以实现非常直观的操作。目前本作的开发非常顺利，预计将会在PS3体感控制器发售期间上市。《生化危机5 导演剪辑版》的控制方式与《生化危机4 Wii版》相似，不同之处在于玩家要左手拿手柄（相当于Wii的双节棍手柄），右手拿体感控制器（相当于Wii的遥控器手柄）。关于本作详情请参阅本期TGS特报。

除了以上两款游戏外，SCE全球工作室总裁吉田修平还确认了几款将会对应PS3体感控制器的游戏，其中部分已发售作品是通过补丁的方式实现体感操作。

《无限回廊2》（Echochrome 2）	SCEJ创意之作的正式续作。
《滑行怪客（暂译）》（Eccentric Slider）	某未知日本团队作品。
《歌唱与绘画（暂译）》（Sing and Draw）	将活用摄像头与麦克风功能的创意新作。
《时空战士（暂译）》（Champions of Time）	未知作品。
《体感聚会（暂名）》（Motion Party）	可能是一款类似于《马里奥聚会》的多人游戏，以迷你游戏为主。
《射击（暂名）》（The Shoot）	从简单的名称判断，应该是一款射击迷你游戏，有可能会收录到迷你游戏合集中随硬件附赠。
《塔（暂名）》（Tower）	未知作品，可能为迷你游戏。
《痛楚》（PAIN）	将会通过补丁实现全身体感操作。
《花》（Flower）	这款由华人制作人陈星汉制作的游戏完美利用了六轴动作感应特性，如今将通过补丁进化为全身体感操作。
《Hustle Kings》	将通过补丁让玩家以动作模拟方式游玩的桌球游戏。
《High Velocity Bowling》	以补丁方式实现动作模拟的保龄球游戏，玩法可参考Wii同类作品。
《Eyepet》	目前索尼在欧洲大力宣传的PS Eye摄像头同捆大作，明年春通过补丁更新为体感控制的完全形态。
《捉猴啦！》新作	当年《捉猴啦！》第一作率先活用了DualShock手柄的双摇杆特性，现在最新作也将会让玩家体验PS3体感控制器的乐趣。索尼早在2006年就已经公布了PS3的《捉猴啦！》新作，现在才终于等到了最适合它的操作方式。



▲演示《生化危机5 导演剪辑版》时采用了左手拿手柄右手拿控制棒的奇怪操作方式。



《最终幻想 XIII》特别版 PS3 公开

《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范作为嘉宾出席了发布会，介绍了《最终幻想 XIII》特别版超薄 PS3 的详情。这款套装名为“PS3 最终幻想 XIII 闪电版”，除了机身绘有游戏主角闪电的图案外，这款超薄 PS3 本身内置 250GB 硬盘，游戏与主机同捆售价为 41600 日元。

北濑佳范演讲的最后意外宣布：PS 名作《最终幻想 VIII》将于发布会结束后在 PSN 上开放下载。迄今为止，《最终幻想 VIII》仍是“《FF》系列”在日本销量最高的一作，这次将经典重新放出，是否意味着 SE 有意为其制作相关作品呢？

Wii 全球售价正式下调两成！

东京当地时间 2009 年 9 月 24 日上午，当全球游戏产业的目光都聚焦于 SCE 社长平井一夫的基调演讲时，任天堂又一次抢走了索尼的风头。就在平井一夫的基调演讲正在进行时，任天堂向日本和欧美的众多媒体同时发布新闻稿，宣布从 9 月底开始 Wii 全球售价下调两成！

在此之前，美国多家零售商的广告中已经基本确认了 Wii 将于近期降价 50 美元，因此任天堂的降价声明并没有让人感到意外，只是故意挑选在平井一夫进行基调演讲之时发布，明显是要分散媒体的注意力。任天堂表示，美国地区的 Wii 从 9 月 27 日开始降价 50 美元，日本地区从 10 月 1 日开始降价 5000 日元，降价幅度均为 20%。Wii 自从 2006 年 11 月发售以来，由于长期处于供不应求的状态，因此价格一直保持坚挺。这次是 Wii 自发售以来的首次正式降价，原因是今年上半年 Wii 在全球销量大跌，尤其是日本的销量跌幅在 50% 以上。



TGS 短讯

■上田文人透露，《ICO》、《汪达与巨像》这两款 PS2 名作很有可能会移植 PS3。在 TGS 期间上田文人接受媒体采访时说：“下周我打算就移植的可行性问题与公司的人进行商讨。”

■Epic Games 公司总裁 Michael Capps 宣布将于日本设立分公司 Epic Games Japan，该公司主要负责向日本游戏开发商销售虚幻引擎，并提供技术支持。未来该公司也有可能会进行游戏开发，并且招募日本的游戏开发人员。

■Square Enix 漫画部门宣布将为 12 月开通的 PSP 电子漫画下载服务提供作品，《钢之炼金术师》、《噬魂者》、《咕噜咕噜魔法阵》、《勇者斗恶龙列传 罗特的纹章 完全版》、《南国少年巴布华》、《地上最强新娘》这 6 部漫画作品将从 12 月开始陆续提供下载。

日本游戏大奖 2009 颁奖礼召开

CESA 于 9 月 25 日依照惯例在 TGS 会场内举办了“日本游戏大奖 2009”的颁奖礼。今年的“日本游戏大奖”作品评选范围为 2008 年 4 月 1 日至 2009 年 3 月 31 日期间在日本发售的游戏，先通过玩家投票选出入围作品，再通过评委评估得出最终获奖名单。从 1996 年举办的第一届至今，“日本游戏大奖”今年已经是第 13 届。奖项主要分为“年间作品”、“业余选手作品”、“未来作品”三大类，另外还有经济产业大臣奖。

经济产业大臣奖是去年刚刚设立的新奖项，首位获奖者是宫本茂，而今年的获奖者并非单人，而是整个《怪物猎人》开发团队，制作人辻本良三与导演藤冈要上台领奖。游戏方面，今年的大奖由《马里奥赛车 Wii》与《潜龙谍影 4》共同获得。

“日本游戏大奖 2009”的“未来作品”部分是根据 9 月 24 ~ 26 日期间 TGS 观众投票选出，代表了 TGS 参展作品中未来的热门大作，颁奖礼于 9 月 27 日单独召开，相当于是 TGS 的官方大奖。今年该奖项通过玩家票选与评委评比之后，从 173 款游戏中评出了 12 款获奖游戏，其中 9 款均为系列作续篇。小岛秀夫继《潜龙谍影 4》领走大奖后，又上台为《潜龙谍影 和平行者》领奖，今年也是他连续第二年获得未来作品奖。

日本游戏大奖 年间作品部分		
大奖		
游戏名	发行商	主机
马里奥赛车Wii	任天堂	Wii
潜龙谍影4	Konami	PS3
优秀奖		
游戏名	发行商	主机
异说 最终幻想	Square Enix	PSP
恶魔之魂	SCE	PS3
生化危机5	Capcom	PS3/X360
女神异闻录4	Atlus	PS2
口袋妖怪 白金	Pokemon	NDS
428 被封锁的涩谷	SEGA	Wii
节奏天国 黄金版	任天堂	NDS
如龙3	SEGA	PS3
莱顿教授与最后的时间旅行	Level-5	NDS
最畅销奖		
游戏名	发行商	主机
口袋妖怪 白金	Pokemon	NDS
全球奖 日本作品部分		
游戏名	发行商	主机
Wii Fit	任天堂	Wii
全球奖 海外作品部分		
游戏名	发行商	主机
横行霸道IV	Rockstar	PS3/X360
特别奖		
游戏名	发行商	主机
怪物猎人携带版2nd G 廉价版	Capcom	PSP
淑女风范	任天堂	NDS

日本游戏大奖 未来部分		
游戏名	发行商	主机
潜龙谍影 和平行者	Konami	PSP
刺客信条II	Ubisoft	PS3/X360
王国之心 梦中诞生	Square Enix	PSP
幽灵诡计	Capcom	NDS
圣恩传说	NBGI	Wii
勇者斗恶龙VI	Square Enix	NDS
第二国度	Level-5	NDS
莱顿教授与魔神之笛	Level-5	NDS
最终幻想XIII	Square Enix	PS3
猎天使魔女	SEGA	PS3/X360
如龙4	SEGA	PS3
失落的星球2	Capcom	PS3/X360





TGS2009 观众人数较往年下降

CESA 于 9 月 28 日宣布，今年东京游戏展 4 日间的总观众人数为 18.5 万人，比去年减少了大约 1 万人。4 日间的具体观众人数分布为：24 日 27435 人，25 日 24605 人，26 日 61138 人，27 日 71852 人。与去年相比主要是第三天的观众人数大幅减少。

今年 TGS 给人的印象是日本国内的参展商数量明显减少，几乎只剩下大厂商参展，而 MMV、Takara Tomy、SNK、From Software 等实力较弱的厂商也没有独立展区，这可能与经济危机有关，各厂商都在缩减开支。此外，在幕张会展中心外的各种广告横幅都明显减少。虽然观众人数减少，但在普通开放日里会场的拥挤程度仍然不减当年，也出现了一些排队人数多得出乎意料的黑马级游戏，例如 PSP 的《剑斗士》排队时间需一个小时，而《刺客信条 II》排队时间一度长达 5 个半小时，创造了美式游戏的排队时间记录。



TGS 大作完成度大调查

在 E3 展和 TGS 展中都有介绍出展游戏的"展会杂志"，今年 TGS 的展会杂志制作得非常贴心，不仅介绍了各展台上的所有游戏，而且还有一些令人关注的细节，例如：游戏的完成度。

展会杂志中所述的游戏完成度只是根据发行商提供的资料给出的一个大概预计值，应该是截至九月初的游戏完成度。在 TGS 的大作中，《最终幻想 XIII》的完成度最高，已经达到了 90%，目前只剩下最后阶段的调试。而在 E3 展中闪电公布的《最终幻想 XIV》也有 50% 的完成度。本届 TGS 首次亮相的《如龙 4》目前完成度为 65%，与《如龙 3》发售时隔半年就有如此之高的完成度，名越稔洋团队的效率确实令人惊叹。世嘉另一款大作《战场的女武神 2》完成度为 70%。Capcom 的《大神传》完成度仅 25%，看来又是一款刚制作不久就匆匆公布的游戏。而《失落的星球 2》完成度已经有 70%，不过要赶在年内发售看来还是相当吃紧。预定明年发售的《潜龙谍影　和平行者》目前完成度为 50%。

比较令人失望的是索尼第一方的一波大作完成度都不算太高，《GT 赛车 5》开发数年，目前的完成度只有 65%，令人担忧能否赶在明年 3 月之前做完。而同样在明年 3 月发售的《战神 III》完成度也只有 60%。已经制作了 4 年的《暴雨》目前完成度仅 50%，而《最后的守护者》完成度干脆是处于"未知状态"，真是不知道 Team ICO 在过去 4 年里到底在做些什么？

TGS 短讯

■Koei Tecmo 宣布将推出《真・三国无双 Online》的 PS3 版，预定 2010 年发售。



■"《如龙》系列"制作人名越稔洋表示，目前他有一款《如龙》之外的完全新作正在开发中。

TGS 短讯

■竹内润表示，《生化危机 5　导演剪辑版》可能也会在 X360 上推出，至于是否会对应今后的"初生计划"目前未知。

■稻船敬二表示《丧尸围城 2》可能会有多重结局，不过开发团队目前还没有做出最后决定。

■和田洋一表示，Square Enix 正计划推出两三个新系列，这些新系列将于 2010 年末之前发布，和田洋一的计划是使其成为与《FF》和《DQ》一样成功的游戏系列。

■Koei Tecmo 宣布他们正在为 PS3/X360 开发一款《北斗神拳》新作，详情将于 10 月 14 日公布。

再谱史诗！《白骑士物语》续作公布

在 SCEJ 新闻发布会的最后，《白骑士物语　光与暗的觉醒》被作为压轴戏公布。虽然前作销量并不是很高，但是看来 SCEJ 有意将该系列打造成 PS3 时代的顶尖 RPG。

之前有传闻称《白骑士物语》将会是一个三部曲，今年 8 月 Level-5 终于透露续作已经在开发中，这次在 TGS 上公开了一段气势恢弘的预告片。本作故事发生在前作的一年后，在预告片中出现了前作未曾有的空战场面，继续担任主角的雷纳德在空中一边下落一边变身，可能暗示着本作的相关新系统。





PS3 体感控制器名称难以定夺

直到 TGS 召开，广大玩家们才总算看清了 PS3 体感控制器的造型，然而它的名称仍然没有确定。SCE 全球工作室总裁吉田修平表示，PS3 的体感控制器有多个候选名称，最终选择哪个名字还难以定夺。他说："六轴与 DualShock3 都是好名字，它们都是根据实际所用的技术，而如果取个棒状控制器这样的名字就没法反映它的技术了。"吉田修平希望 PS3 体感控制器的最终名称能够成为一个重要的新品牌，既能吸引核心玩家，又可以给非玩家留下深刻印象。

索尼大陆之章
SONY阵营参展游戏汇总

对于索尼来说，在日本举办的TGS比起美国的E3、德国的科隆，更具主场氛围，依然保持着TGS展会上展台面积最大、试玩种类最丰富、展台小姐最多的光荣传统。不过相比E3 2009索尼发布会上的风生水起，以及科隆游戏展超薄PS3公布、主机降价等重磅消息，索尼在本次TGS上的基调演讲平淡如水，没有更多让人吃惊的新游戏标题，也没有新机型、新周边震撼发表，虽然今年的TGS让我们知道了《生化5》的资料片会对应PS3的体感操作系统，并会随体感控制器于明年春天面市，但是这套系统至今仍未定下正式名称。

TGS 2009索尼中规中矩的表现缺少娱乐性和话题性，似乎没有让人看到本土绝地大反攻的好戏上演，但这并不意味着索尼的表现不佳。如果你常年关注TGS，那么就一定会对TGS每天展会结束时索尼SHOW GIRL群体谢幕的壮观景象记忆犹新，正如同这个一字长蛇阵，今年的SCE让你看到了应有的气势，却不会有太多惊喜。

索尼从前几年的浮躁与浮夸向着扎实与务实转变，在这次TGS上有着集中的体现，没有刻意制造的新闻话题，没有纷繁的现场活动，没有性感的展台小姐，为玩家介绍、推荐游戏产品的展会功能放在了第一位。因为，TGS一向都不是媒体的节日，而是玩家的盛会。



01. 新作拼盘 P11
02. 战场的女武神2 高卢王立士官学校 P13
03. 潜龙谍影 和平行者 P14
04. 王国之心 梦中诞生 P18
05. .hack//Link P22
06. 最后的战士 P24
07. 机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS P26
08. 心跳回忆4 P28
09. 战斗之魂 英灵化身 P30
10. 梦幻之星 携带版2 P31
11. 如龙4 传说的继承者 P32
12. 星之海洋4 国际版 P36
13. GT赛车5 P39
14. 未知海域2 纵横贼道 P40
15. 最终幻想XIII P42

索尼大陆强者名录
SONY阵营新作拼盘

暴雨

PS3 动作冒险 ■Heavy Rain ■日版
■SCE ■预定 2010 年内


■游戏的分镜头模式为玩家展现了在同一时间空间下不同角色的神态、动作以及心理上的变化，临场感十足。

剧情派动作冒险的潜力股

没想到在 E3 都没有玩到的《暴雨》居然在 TGS 玩到了，虽然 SCE 只准备了两个试玩台，但游戏内容居然是日文配音日文字幕的版本，看来开发程度不低。这次试玩提供了两个关卡——顺便说一句，进入游戏之前 LOADING 画面中即时演算的人物面部非常逼真——我先选择了第一个关卡，由于是日文配音和字幕，所以剧情大致看了个囫囵吞枣。

这个关卡一开始，一名警察走进一家便利店，向店老板打听与案情相关的事情，整个过程中有一些细节的小动作以及问题的选择，是以 QTE 的方式出现的，任何选择都将对接下来的剧情产生影响。问了几句没问出什么，警察便走到便利店后面去找点零食，就在这时，一名劫匪冲进了便利店，不过他并没有发现店内的警察，所以这时你可以操作警察慢慢绕到劫匪后面，R2 键负责前进，左摇杆控制方向，右摇杆负责方向类的 QTE。走到饮料柜台旁边的时候，出现虚线框的方向 QTE，我猜这里大概是可执行可不执行的意思，看玩家自己的意愿了。我选择了拿起一个酒瓶，但是却不小心掉到了地上（不确定是剧情还是我操作失误），发出的声响惊动了劫匪，于是在枪口的胁迫下与劫匪展开攻心战，问题 QTE 选择来打探劫匪的口气。几个来回之后，警察看出劫匪手枪里没子弹，于是展开主动攻势，几个动作 QTE 之后将劫匪打晕在地。店老板为了感谢警察的救命之恩，拿出某个可能与案情有关的重要证物，警察拿了这个之后就走出了便利店，这个关卡就结束了。

第二个关卡就是在某期杂志 DVD 中收录过的那个试玩关卡一样，这里就不多说了。比起前一个试玩关卡来说，时间更长，变化更多，而且还有解谜要素——戴上特制眼镜，可以查看环境中的血迹、指纹等证物的痕迹。不过这个试玩关卡我没有完成，并不是因为难度，而是因为正在打斗 QTE 的时候……死机了……旁边的展台小姐一脸抱歉地看着我，我只好依依不舍地放下了手柄……

这游戏整体来看还是很有趣的，算是真正意义上的互动电影了。剧情一直在不停推进，就像电影一样，出现 QTE 的时候也不会中断剧情，选择与不选择，或者选择的正误都让剧情产生变化，但这个变化的过程是无缝链接的，没有任何"卡"的感觉。个人对这游戏还比较期待，不过游戏还没有公布发售日，所以有得等了。

[文：多边形]


■打斗过程中的 QTE 非常刺激，而不同的选择以及选择的正误都会对剧情产生一些微妙的影响。

勇者别嚣张3D 用水浇灌出新世界



[文：九兵卫]

PSP 策略 ■勇者のくせになまいきだ：3D ■日版
■SCE ■发售日未定

前不久刚刚公布的《勇者别嚣张3D》，在这次 TGS 的 SCE 的展台中也提供了试玩。游戏整体和前作并没有太大的区别，不管是画面还是音乐，都会让人觉得非常熟悉。试玩版的关卡为同属一个世界的三小关：第一关有一个勇者；第二关有两个，分别是物理和魔法攻击型的；第三关则是一个全能型勇者。流程中难度不高，如果是熟悉前两作的玩家一定能轻松通过。而大部分玩家所关心的游戏的进化，在试玩版中主要体现在场景中新增了一种会不停抖动的土壤，只要敲开该土壤，里面就会流出地下水并将附近的坑道全部淹没，除了能对勇者构成地形影响，地下水的引入还让地下世界的生物链产生了新的进化。例如普通的魔花在获得水分的滋润之后，就会进一部分成长为拥有果实的花朵。简单来说，新作就是在前作中魔分和养分的基础上加上了水分这一要素，这让游戏的玩法有了全新的进化，魔王的地下军团也将变得更加丰富而强大。从游戏的标题来看，这应该也只是新作进行改变的一个方面，相信正式版中还会有更多惊奇在等着我们。


▲本作新增的水分将与养分和魔分一起构成地下世界庞大复杂的食物链。


▲水分是培育一些特定物种所必须的原料，玩家需要挖掘渠道进行引水作业。

剑斗士 起源

PSP 动作 ■剑斗士 GLADIATOR BEGINS ■日版
■Acquire ■预定 2010 年 1 月 14 日


■基础能力可根据自身偏好进行调整。

PSP 游戏《剑斗士 起源》在今年 TGS 上的宣传非常成功，两名身材火爆的女角斗士为 Acquire 的展台增加了不少话题。而对于喜欢古罗马角斗士文化的玩家来说，本作还是比较值得期待的。

游戏以古罗马竞技场残酷的角斗为背景，玩家将扮演一名剑斗士，在角斗场上赢得尊严、荣耀与生存的权利。本作采用当前流行的角色自定义系统，可设定主角的姓名、性别、体格、肤色，而脸部男女各 15 种建模，发型也是各 15 种，发色也可自由调整，样貌更加个性化。在基础能力方面，VIT 表示生命力，影响玩家的防御力；END 表示持久力，影响回复力和技能；STR 表示筋力，影响攻击力高低，一些重武器对 STR 也有数值要求。升级时可自由分配点数提升能力值。

游戏中武器、防具等装备品的种类在 400 种以上，分为头盔、武器、盾牌、腕防具、胫防具，当然还可以穿不同的服装，对于女性剑斗士来说意义更大。不同装备在游戏中会有直观表现，不过装备品有耐久值限制，而且装备品的总重量超过角色所能承受的极限，那么动作就会变得迟钝，装备的平衡性也是玩家需要考虑的地方。游戏中的战斗主要是一对一或一对多的形式，但不排除有场面更大的团体战。

为了提高游戏的素质，本作刚刚决定把发售日从 11 月延期至明年 1 月，希望这个掌上斗技场能在接下来的几个月内进一步得到完善。

[文：胜负师]


■角斗场上以命相搏，看看究竟鹿死谁手！


■战斗之外，还会有一些特殊事件发生。

角斗场战火在PSP上燃起

生化危机5 导演剪辑版

PS3 动作射击 ■Biohazard 5 Alternative Edition ■日版 ■Capcom ■预定 2010 年春

[文：多边形]



该来的，迟早要来！

按照 Capcom 的风格，针对《生化 5》推出加强版是迟早的事，只是没想到会来得这么快！更让人意外的是，本作除了《生化 5》的本篇，还将追加全新关卡，而且整个游戏成为对应 PS3 专用体感控制器（E3 公布的体感系统）的首批游戏之一，因此是一款 PS3 的独占作品。（制作人竹内润称，如果推出 X360 版会采用其他形式，但不一定对应 NATAL。）

这个追加版本的副标题为"Alternative Edition"，有"二选一"、"另一个"的意思，不过这不是试玩报告，只是影像观赏报告罢了。在 Capcom 的小黑屋里——完全开放的——毫无预兆地播放了新作的预告，虽然只有半分钟而已，但也有不少新内容。看来这个加强版针对的是根据原作克里斯回忆他与吉尔攻入斯宾塞公馆的那段剧情制作的，想必玩家需要操作吉尔与克里斯合作进入斯宾塞公馆并与威斯克对峙。影像中几乎全部都是新的过场片段，而双人并肩举枪的 POSE 真是帅呆了！内容是从吉尔和克里斯进入公馆开始，到最后与威斯克的死斗结束，虽然 TGS 的新作预告中只提到了吉尔二人勇闯斯宾塞的内容，不过对于熟悉原作的玩家来说，自然还会联想到 5 代之中吉尔获救之后的内容。我们相信，新游戏中很可能还会加入有关吉尔获救后单独行动的篇章。作为对原作情节的补完，吉尔篇内容的地位基本上应该等同于前作中的艾达篇。



◀这个追加版本很可能会中由吉尔挑大梁的作品。

噬神者

PSP 动作 ■GOD EATER ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年冬



[文：九兵卫]

TGS 上《噬神者》的试玩台不多，但反复播放的游戏动画却吸引了很多玩家在此驻足。游戏以集会所接受任务的方式进行，试玩版的任务有 10 多个，从教学到 BOSS 战，难度差别很大。我选择的是一个噬神模式的教学任务以及一个击倒雷狮子的任务。游戏中 SELECT 键为使用道具，R 键切换剑和枪模式，× 键为跳跃，○键的冲刺用来迅速接近敌人或者回避攻击，□键轻攻击，△键为重攻击，长按△键就可以发动嗜神能力。所谓噬神，其实很形象，就是从大剑张开一个血盆大嘴将敌人吞下，画面中会出现特殊的水墨效果。不得不说的是，游戏的难度很高，敌人不仅动作灵活，AI 也很高。试玩版中，经常看到有些来体验的人才刚刚打了几个回合就败下阵来。尤其是对付雷狮子的任务，BOSS 攻击力奇高且跳跃非常灵活，如果不善加躲避根本没有取胜的可能。而游戏中关键的噬神能力，只有用连续攻击将敌人击倒后才有时机使用，通常状态下由于准备动作太长所以会被敌人中断。

总的来说，游戏不管是在流程、敌人设定还是战斗方式都和《怪物猎人》比较类似，由于背景是废墟中的未来世界，所以显得有些压抑。跳跃和冲刺的设定让玩家在躲避敌人攻击时有更丰富的选择。但即使是这样，对于一些动作游戏的初心者来说，本作的难度确实是有点高了，希望在正式版中会得到调整。



▲试玩版中的这个 BOSS 行动极为灵活，这和剑模式下玩家的行动速度形成鲜明对比，如果不注意回避会很容易挂掉。



▲试玩版另一个任务中出现的这种一旦近身就会放刺的敌人，由于它会在远处发射激光攻击玩家，所以非常讨厌。

瑞奇与叮当 未来时空裂缝

PS3 平台动作 ■Ratchet & Clank Future: A Crack in Time ■美版 ■SCE ■预定 2009 年 10 月 20 日

[文：胜负师]



未来篇大结局即将开演

剧情

在本作之前，《未来毁灭器》和《战利品大冒险》两部作品已经为新作打下了足够多的浮笔，而且开发商 Insomniac 已经向玩家保证，这将是《瑞奇与叮当》"未来篇"的大结局，所以的疑问都将在本作中得到解答。游戏依然采用了前作的引擎，但这并不意味着画面没有进步，开发《抵抗 2》时摸索出的一些新技术会用于本作，这无疑会让新作的画面更接近 3D 动画电影的效果。至于游戏最大的改变，那就是瑞奇在暂时失去叮当之后，会有一个新帮手，那就是同为隆巴克斯族幸存者的阿兹姆斯将军，也就是在预告片里出现的那个拿着双头扳手的神秘人，他会在战斗中如何帮助瑞奇，又会在故事中起到怎么样关键的作用，因为游戏有中文版本，相信很快就会有答案。



▶瑞奇并不是最后一个隆巴克斯人，相信老将军会成为亦师亦友的角色。

武器

天马行空的武器设定是"《瑞奇》系列"的一大特色，本作的武器数量和前作差不多，大约在 15 种左右，其中有不少是全新的武器。制作人比较得意的一件新武器名为"超音速喷发枪"，这种武器的样子十分古怪，因为它是活的，是一只外星蛤蟆！开火时蛤蟆会打嗝，巨大的冲击力会把前方的敌人和物品都吹飞，用起来可谓畅快淋漓。而且，玩家只要在蛤蟆吸气的适当时机开火，那么蛤蟆就会打出一个超级大嗝，威力会更加强劲，开火的时机值得反复练习。



■除了手中的武器，瑞奇脚上的靴子也会有一些新花样。

新作中的武器将更加强调配合使用，以发挥出武器的最强性能，这使战斗的策略性有所加强。比如说先使用新增武器"冰雷手套"发出大冰块将敌人冻住，之后切换离子枪将冰块打碎，那么敌人所受的伤害会大大超过直接使用离子枪，不断发现这样的强力组合会是游戏中的一大乐趣。

解谜

可爱的小机器人叮当因为剧情需要，已经暂时不能做为瑞奇的同伴和助手出现了，但他也不会只在游戏最后上演大团圆的一幕时才登场，在本作中，他的戏份可能比前作更多。游戏中的瑞奇和叮当处于两个空间，游戏的过程会在两个空间中交替进行。叮当被佐尼族带到了宇宙深处名为"大时钟"的地方，他在这里遇到了同样受困的另一个机器人，在新朋友处，叮当取得了强大的"时空之杖"，这件神器具有控制时间的超能力。时空之杖可以发出一个大泡泡，泡泡中的时间流动比外面要慢，用泡泡套住的敌人或机关就可以顺利干掉敌人或回避机关，是相当实用的能力。



■怎么一下子出来这么多窝囊队长？在叮当所处的混乱时空中，什么都有可能发生。

更重要的是，时空之杖是本作解谜要素的关键，时空之杖可以录制叮当的动作，在重播时，就会有分身出现，同时到达两个、三个甚至更多的地点进行解谜，因为录制和播放是可以多次进行的，同时踩机关只是其中最简单的谜题形式，时间控制能力会为本作的解谜带来无限的可能。

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

文 九兵卫 美编 忽悠悠

战场的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	策略角色扮演
PSP 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校		日版
预定2010年1月21日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		

“报告指挥官，欧洲大陆又燃起了硝烟！”“什么！战火不是刚刚平息吗？这简直也太不珍惜来之不易的和平了嘛，快带我们去看看这次掀起动乱的到底是哪些不安分子吧！”

高卢内乱中的各方势力

兰德格里兹家族 Randgriz



历史上，讨伐了给大陆带来灾厄的达鲁克斯人并给整个欧洲大陆带来安宁与和平的正是传说中的异名族——瓦尔基里人，而兰德格里兹家族就是继承了瓦尔基里人一角兽纹章的后裔。在高卢公国，统治者代代由兰德格里兹家族选出，是一个典型的君主立宪制国家。

高卢国大公

柯迪莉雅·G·兰德格里兹

声优：能登麻美子

初代中便登场的柯迪莉雅公主在前作的最后宣布了自己身为达鲁克斯人的事实。面对蛮横地排斥达鲁克斯人的反叛军，柯迪莉雅公主态度坚决，她誓要为国土上的每一个公民维护他们所应有的权利与自由。

反叛军的战车



◀拥有超高火力以及装甲的战车，炮塔部分的狮子纹章象征着其拥有的指挥权。

反叛军指挥官战车

▶机甲部队指挥官奥多蕾的专用战车拥有惊人的六门炮管。红色的车身配上金色的钢甲让整个战车充满了高贵与傲气。



奥多蕾专用战车

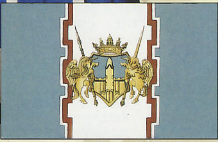


加塞纳尔伯爵

吉尔贝尔德·加塞纳尔

声优：银河万丈

加塞纳尔家族的一家之主，提倡排斥达鲁克斯人的他图谋排挤柯迪莉雅公主的统治地位并由自己独揽王座。吉尔贝尔德之所以有如此资本，和他那豪迈的性格以及宽广的人脉也是分不开的。



加塞纳尔家族是在高卢公国南部拥有强大势力的名门贵族。如今掀起动荡的反叛军，正是以加塞纳尔家族为中心集结的非法组织。虽然他们自称“高卢革命军”，但事实上对民众而言却是不折不扣的反叛军。反叛军旗帜上标志性的狮子，则是加塞纳尔家族的纹章。

加塞纳尔家族 Gassenarl



试玩报告 《战场的女武神2 高卢王立士官学校》

SEGA 的《战场的女武神 2 高卢王立士官学校》试玩台就搭在《如龙4》的旁边，由于前作的素质有目共睹，加上近期持续热播的 TV 版动画，所以前来参与体验的人不在少数。开始试玩之前，工作人员将我们领进一间临时搭建的“教室”，先进行简单的入学培训（其实就是简单的游戏介绍以及操作说明），身穿加利亚军服的教官和精心装扮的“教室”让试玩者深受感染。

接受完培训就可以正式开始游戏了。PSP 虽然较 PS3 少了几个按键，但操作却同样方便：L、R 键用来调整视角以及切换目标、□键进入瞄准模式或者切换武器、○键则是射击和使用道具。游戏的基本系统和前作一样，先消费 CP 选择行动单位，然后再切换到各个队员单独行动。试玩版最开始的目标是要占领一处敌方据点，用战车和狙击兵可以很快将周边的敌人清理完毕。占领据点之后，游戏会提示玩家选择“后方待机”，这也是本作最大的一个变更要素。所谓“后方待机”，就是让我方队员进入友军据点待机，然后再从其他据点选择进行增援出击，这和《机战》在内的很多策略游戏类似。说得再透彻点，新作将原来每一关的大地图分为了若干区域，要想让我方队员在这些区域之间相互移动，就必须先占领该区域并选择待机，这是本作加入的一个很重要的新要素。



▶游戏的移动和射击部分很好地继承了前作，老玩家会很容易上手。



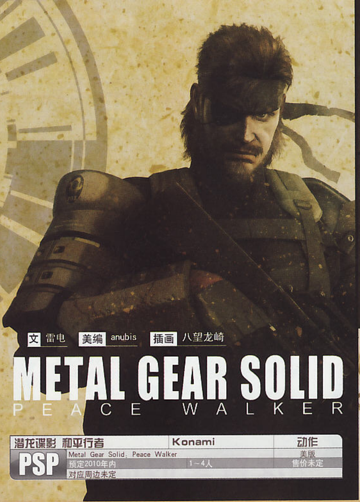
▲前作中一大关的任务在新作中被分成了若干区域来进行，其实也让玩家在迎敌时轻松了不少。

©SEGA.

我是一名战士，我无法了解所有人拼上性命战斗的原因，他们为了自己的信念甘愿献出生命，然而，死不是最可怕的，可怕的是将自己的一生都搭上却无法看清未来的路，甚至在回头的时候，竟也看不清自己为何一路如此走来。我们为了什么而战？

凭借索尼最先进的技术，曾经的一幕幕不为人知的故事终于有幸在小范围内的忠诚的战士圈内呈现。以角色扮演的形式，我回到1964年的冷战时期，以传奇战士斯内克的视角经历了贞节行动和食蛇者行动，以最触目惊心的方式经历了那场宿命的对决：前苏联，洁白的花的海洋，风吹拂起波浪，“我”亲手扣动扳机，“我”亲手杀死了我最爱、最崇敬的恩师——引领者。之后“我”在哥伦比亚创建了属于自己的私人雇佣兵团，也坚持着无政治目的、无自我意识的单纯战斗，“我”以为“我”忘记了十年前的一切，直到那个雨夜，直到那个名为“和平”的女人出现在我面前，“我”才知道，在自己内心深处，“我”从未放手，从未忘记引领者。为了从核威胁中挽救整个世界，“我”将面对“和平行者”。

什么才是真正的和平，我们战斗的原因、我们所保卫的、我们为之奉献的，都将在接下来的时间内了解，大首领，从他的视角，我们将明白什么是真正的和平。









文 雷电　美编 anubis　插画 八望龙崎

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

潜龙谍影 和平行者	Konami		动作
PSP	Metal Gear Solid: Peace Walker		美版
	预定2010年内	1～4人	售价未定
	对应周边未定		

故事 丰富的新角色登场！

生命的意义、生存的意志、对世界的思考对人与人之间的情感的把持是“《MGS》系列”剧情的魅力所在，本作中有数名个性十足的新角色登场。



斯内克 Snake[BIG BOSS]

スネーク 声优：大塚明夫



斯内克曾经是CIA特种部队“狐狸犬”（Fox）的队员，战斗和潜入的专家，曾将世界从即将爆发的全面核战中拯救出来。因肃清引领者（The Boss，现代特种部队技术创始人）而获得大首领（Big Boss）的称号，但是他的心中从未忘却自己的恩师引领者。退出CIA后在哥伦比亚生活，创建了属于自己的名为MSF的雇佣兵集团（MSF全称Militaires Sans Frontieres，英文为Soldiers Without Boaders，没有国家的军队）。这一次，传说中的战士斯内克将再次从全面核战争的危机中拯救世界。

ガルベス
声优：大塚芳忠



贾尔维兹 Galvez

右手是红色金属义手的中年男人，是帕兹的前导师，在哥斯达黎加的一所和平大学中讲授近代和平相关的课程。在帕兹的请求下一同到MSF请援兵清除哥斯达黎加境内的威胁。但是，这个男人身上还隐藏着更多的秘密……





▲雨夜，哥斯达黎加的资深学者和热爱和平的女孩来哥伦比亚请求斯内克的援助。





阿曼达
アマンダ
声优：朴璐美
看上去就很精明的女性。从服装看就是一个训练有素的军人。

奇科
チコ
声优：井上喜久子
小个子的少年，从服装看也是一名士兵。

修
ヒューイ
声优：田中秀幸
从外貌看很像奥塔肯的科学家。似乎参与了Metal Gear的研发

茜茜丽
セシール
声优：小林ゆう
第一眼看上去就非常健康的美女，似乎是自由的战地记者。

科德曼
コールドマン
声优：妻人
英文愿意为冷的男人，应该是那种很难让人接近的固执老人。

异爱
スドレンジラブ
声优：菊池由美
穿着红色风衣的谜一样的女性，关于她的信息并不多。







漫画风格的过场动画 非常精彩！

两个名为「和平」的重要角色！





パス

声优：水树奈奈

帕兹 Paz

哥斯达黎加的年轻女孩，珍爱和平，曾跟随贾尔维兹在并未获得认可的多国联合大学学习国家之间的《和平宪法》。她在哥斯达黎加被神秘的武装力量劫持，逃脱之后和贾尔维兹一同来到MSF的总部为自己的国家请求救援。她的名字“Paz”在西班牙语中的意思是“和平”。



ミラー

声优：杉田智和

米勒 Miller

米勒在MSF中担任重要的管理角色，在任务中支援斯内克。他是美国总司令部官员和一个日本女人的孩子，当美国部队占领日本时在日本出生，当时的名字为“カズヒラ”，日语中这个词的意思就是“和平”。在美国的一所大学毕业后，加入了日本自卫队，兵役结束后，以雇佣兵的身份在各个国家间辗转，最终在哥伦比亚遇到了斯内克。



©2009 Konami Digital Entertainment All Right Reserved.

试玩版拥有3个关卡，都拥有各自的主题		
任务名	内容	最大游戏人数
オープニング/オープニング	开场动画和教学关卡	1
据点制压	潜入关卡，或消灭所有敌人	1～2
对战车战−バナネル・フルタ・デ・オロ	消灭一辆坦克	1～4

基本操作

剧情之后是教学部分，玩家要控制大首领在海滩上熟悉一下游戏的基本操作。基本的按键模式分为シュータータイプ（射击模式）和アクションタイプ（动作模式），将视角的四轴方向均设置为正常（不反转）。

按键	射击模式	动作模式
上	动作	视角上移
下	蹲、长按趴下	视角下移
左	装备品选择	视角左移
右	武器选择	视角右移
L	准备攻击	视角还原
R	攻击	准备攻击
△	视角上移	动作
○	视角下移	武器、装备选择
□	视角左移	攻击
×	视角右移	蹲、长按趴下
滑杆	移动	注：以下内容按射击模式介绍
START	显示菜单	
SELECT	自动面准切换/合作通信	





操作细节

游戏的基本操作模式和《MGS4》相似，直接按R为近身攻击或CQC，所以无法在不举枪的状态下直接使用武器。按住L准备攻击后按R才能使用武器，用调整视角的四个按键瞄准，方向键左右可以变更斯内克的身体的左右位置（在使用狙击枪时为变更放大倍数）。方向键下可以在站立和下蹲之间切换，按住下会趴在地上。动作键的用途非常广，除了场景互动外，蹲下靠近晕厥的士兵可以拍打他们的身体掉出道具；装备一部分装备品时为使用它们；举枪动作中为上弹。打开自动锁定(AUTO AIM)的时候，按住准备攻击键不会出现准星，斯内克会自动锁定前方视野范围内的敌人，这时候射击就可以攻击到他们，但是准确度会稍低，大范围转动视角就会自动变更锁定的敌人，试玩版被锁定的角色没有任何标志，希望在正式版中能有所改进。

近身攻击和 CQC

不装备武器的近身攻击就是斯内克标志性的拳打脚踢，每一下都有耐力伤害。如果装备了武器，根据武器持法不同，会发动不同的近身攻击，比如拿着冲锋枪就是给敌人一枪托。

推滑杆并按R键做出翻滚动作，除了可以躲避敌人的攻击之外，还带有攻击判定，虽然伤害很低，但是可以让敌人产生硬直。



CQC是从《MGS3》开始加入到游戏中的，试玩版中的CQC动作不多，靠近敌人后如果是空手或者装备着可以发动CQC的武器（单手手枪之类），屏幕下方就会显示按R键发动CQC的提示图标，这时候不推滑杆按住R键就可以擒住敌人的脖子，持续按住R就会慢慢耗光他的耐力，让其眩晕，擒住敌人时推滑杆就会将他向相应的方向摔投出去。也可以在按R的同时推滑杆，这样就是快速摔投，如果是敌人未发现斯内克之前的背后摔投，可以一击让敌人眩晕，如果斯内克已经被发现的话，一般需要两次摔投才能让其进入眩晕。如果周围近距离内有多个敌人，快速摔投可以连续使用，顺次将所有敌人放倒。

潜行慢慢接近敌人后，装备武器在其背后按L举枪，斯内克会说："别动！"这时候敌人就会乖乖地束手就擒趴在地上了。



▲CQC擒拿敌人，按住R会连续消耗对方的耐力



▲缴械投降的敌人，可以拍出4个道具，然后用气球回收

作战 TGS试玩版完全接触！

试玩版的内容非常充实，第一个任务开始前欣赏一段精彩的CG后可以通过教学关卡学习本作的基础操作，从3个各不相同的任务中，玩家可以实际体验游戏的系统。



角色

试玩版提供了4个不同装备的斯内克供玩家选择。

战斗装	BATTLE DRESS	防御力高、隐蔽度低，适合通常战斗
潜行装	SNEAKING SUIT	隐蔽度高、武器携带量少、适合潜入任务
丛林装	JUNGLE FATIGUES	各项能力均衡，拥有狙击枪，适合各种任务
裸战装	NAKED	防御力和隐蔽度都比较低、武器携带量大、移动速度快，典型的战士



道具选择与前作相似

按住道具选择键后打开选择菜单，这时候和《怪物猎人》中选择道具的方法相同，□和○左右移动光标，停在道具上松开道具选择键就装备了该道具，光标悬停时还可以按R直接使用或按L丢出到场景中（部分道具适用）。游戏是实时进行的，打开任何菜单都无法暂停游戏，切换道具的时候人物无法移动。游戏提供了轻按一下按键快速切换道具的设定，有三种模式：着脱タイプ，在道具和无装备间切换；ブリビアスタイプ，在两个装备的道具间切换；3スロットタイプ，在三个装备的道具间切换。

伤害表示

试玩版提供了一些武器，包括大家熟悉的麻醉枪MK22、震撼弹、RPG7等，瞄准时的准星各不相同。装备武器后，右侧的武器栏内标有CQC的为可以使用CQC，标有"ZZZ"的代表是麻醉性武器，弹夹内的弹药由小横线条表示，弹药数量左侧的长条是消音器的耐久度。

游戏中的人物都有血槽和耐力槽两部分，敌人的血减完就会死亡，耐力减完就会进入眩晕状态。攻击命中敌人时，红色圈代表伤血，蓝色圈代表消耗敌人耐力，不同的武器攻击敌人不同的部位都有不同的伤害。麻醉枪命中没有头盔保护的敌人的头部拥有2W以上的麻醉值，能让其直接进入睡眠，如果不是头部，麻醉伤害大概只有数百到上千，这之后会引起敌人的注意，他们体内的麻醉值会慢慢增长，一段时间后会倒地睡着，麻醉值慢慢增长的期间你也可以继续攻击他们以缩短进入睡眠的时间。

名称	英文名	作用
气球	FULTON SYS	装备后靠近想要回收的人蹲下，按动作键使用，死亡的敌人无法回收，气绝、睡眠或缴械投降的敌人可以回收
盾	SHIELD	装备后按住准备攻击键就可以举起盾，防御性能很好，但是有一定的耐久度，受到较多攻击会损坏
孤波雷达	SOLITON R.	装备后可以在右上角显示出一定范围内的地图和敌人的精确信息（和《MGS1、2》相同），试玩版只有一格电力，用完后需要等待一段时间，充电到一半以上时才能再次使用
声波探测器	SRND IND.	右上角显示声波探测器，有敌人的方向会有较大波动，靠近后显示一个小红点，N代表北方。

装备品、武器和战术

丰富的道具一直是《MGS》的特色，试玩版中就提供了非常多的装备品和武器。装备品包括大家熟悉的军粮（RATION）、望远镜（BINOS）、纸箱（BOX），新的道具自然是配合游戏的系统而生：

潜入战术丰富

试玩版中敌人的AI并不高，有时候很容易犯傻，玩家可以注意屏幕右上角的隐蔽度百分比，隐蔽度越高自然越不容易被发现，靠近墙壁后按动作键靠墙或在原地趴下都可以提高隐蔽度，但是这两个动作都不允许玩家移动，靠墙时可以按R键敲击墙壁发出微弱声音吸引敌人注意力。试玩版的潜入难度不高，玩家只要善于使用麻醉枪就很容易不被发现、0杀人过关，需要注意的是一定要避免睡眠中的敌人被其他人发现，否则他们会跑过来叫醒他。可以找一个视野好的位置，在很短的时间内给场景内所有人的身体来一枪，数秒钟之后他们会纷纷倒下，没有机会去叫醒其他人。



高评价

系列的宗旨自然是潜入，不被发现、0杀人、最短时间内过关是所有MGSer追求的最高境界，本作的过关评价就是从这三个方面出发的。取得A评价就可以取得一张记录自己过关成绩的壁纸，试玩版的三个关卡，前两个要想取得高评价比较容易，最后一关坦克战就要有些技巧了。首先要明确坦克战的目的——消灭坦克，另外这关是不计被发现次数的。

于是我们有了第一个方案：强攻。使用战斗装束或裸战装，不用在乎是否被发现，以坦克为目标，只要围着坦克转圈并攻击就不太会受到机枪的伤害，在坦克要发射炮弹的时候，其他士兵会趴在地上，这时候就准备滚动躲避吧，一般是3连射。手雷、机枪和RPG都用上，场景中的坑中央有机枪子弹，每过一小段时间就会刷出新的。将坦克2条长长的血条全部打完之后过关。

正确的战法是先消灭所有士兵，之后坦克中的副队长会探出头，这时候只要攻击副队长



的上半身就可以完成任务。我们可以选择杀人，用重武器消灭一波波的士兵后再用一发RPG消灭队长即可。

要取得高评价的话，就要将上面的战术稍稍更改，使用麻醉枪挨个麻痹士兵，之后用气球回收，会不停地有士兵补充上来，同一时间最多4个，两两一伙分站在坦克左右，可以两两分开消灭，坦克只能发现炮管正对的前方的敌人，所以在坦克的一侧不会被副队长或另外一侧的敌人发现。回收14个士兵之后，再用麻醉枪攻击副队长，数发麻醉弹结束战斗，会有不一样的回收副队长的过关演出，过程中不被发现就可以取得A评价了。

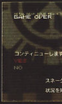
新闻资讯 TGS特报











潜入战术丰富

本作的联机合作部分是重头，试玩版提供的后两个任务都可以联机游戏，玩家选择自己希望使用的角色后一同进入游戏。玩家在自己的机器上看自己控制的斯内克是露脸的，其他人都是蒙面装备。联机的神秘圆环使用方法终于明确，两人靠近后会有一声效果音，之后算“连结”上了，身体周围的环形由白色变为橙色，这时候环形上会有箭头标明同伴的位置，外围还有一个非常大的橙色圆环，这是连结范围环。

在范围环内，所有斯内克的血都叠加在一起，全部耗完才算死亡。连结中的玩家可以使用对方的武器和装备品，在打开道具菜单时按△和×可以切换不同的玩家的道具栏，自己的是白色，其他人的是橙色，每种道具只能有一个人装备，所以装备了其他人的道具他们自己就用不了了。

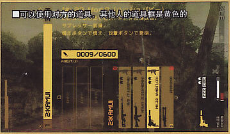
当玩家跑出范围环，连结状态取消，两人身体周围的圆环变为白色，范围环消失，血槽分开，只有再靠近到圆环重新碰撞后才能再次进入连结状态。

面面对同伴按住动作键就会进入同步状态，按动作键的被动斯内克会将手放在对方（主动斯内克）肩膀上，这时会自动跟随主动斯内克做出相同的移动动作。同步后躲避敌人的视线会更加方便。

非连结状态下，一个斯内克倒下后，另外一个人可以上前按动作键进行心脏按摩复苏疗法，一小段时间之后可以救起同伴。

合作模式值得研究的战术非常丰富，试玩版中可以稍稍尝试，更多的内容敬请留意今后的报道。


■两个斯内克，自己之外的同伴都带着面具



■可以使用对方的道具，其他人的道具框是黄色的


■连结环的效果


◀离开范围环后剩下白色圆环


▶使用心脏按摩复苏疗法可以救活队友

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

在东京电玩展2009会场里"战斗"了大半天之后，累得实在走不动了的白夜靠在了Square Enix展台背面的墙上休息，却在不知不觉中进入了睡梦之中……在梦中，我到达了一完全陌生的环境。我漫无目的地四处乱逛，可这时突然从地里钻出来许多黑色看起来像影子的家伙把我团团围住，看起来明显不怀好意。正当我进退两难的时候，一把外型看起来很像钥匙的剑不知被谁扔到了我的旁边，我捡起这把"钥匙剑"将这些黑影全部消灭。之后一名金发男孩微笑着走向我，我才知道是他刚才救了我，而从他口中我了解到——这里，叫做"梦幻岛"。

王国之心 梦中诞生	Square Enix	动作角色扮演
PSP キングダムハーツ バース バイ スリープ		日版
预定2010年1月	1～3人	售价未定
对应通信机能		对应玩家年龄：全年龄

文 白夜（levelup.cn） 美编 忽悠悠 插画 八望龙崎



彼得潘 Peter Pan

彼得潘永远是个少年，并不会长大。性格天真，常常没有充分考虑到周围的状况而任性妄为。他靠着叮当的金色粉末得到飞行的能力并以短剑为武器战斗。在本作中他和他的伙伴们一直在为寻找某个东西奔波着。

叮当 Tinker Bell

梦幻岛上妖精之谷出身的小精灵。她并不会说话，只能以手势及动作来和别人交流。她可以说是一个不折不扣的醋坛子。只要有诚心，就可以借助她的金色粉末在空中飞翔。



菲恩托斯的故事

乐于助人的菲恩托斯决定帮助彼得潘和叮当去阻止虎克船长的阴谋诡计。而就在这个过程中，他无意间取得了一块神秘的结晶。





◀▲阿克雅与彼得潘他们在寻找宝藏的途中遇到了屡次上门找麻烦的虎克船长，难道他们的目的也是宝藏么？

阿克雅的故事

在追寻泰拉和菲恩的途中，阿克雅来到了梦幻岛并遇到了彼得潘和失落的孩子们，于是她便决定帮助小飞侠一起去寻找宝物。

在梦幻岛经历寻找海盗宝藏之旅！



泰拉的故事

追寻"杰阿诺特大师"的泰拉也来到了梦幻岛，他惟一的线索就是杰阿诺特大师所提到的"纯粹而光明的心"。从画面上看起来，在梦幻岛的探险过程中，泰拉将与彼得潘发生冲突？



©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.





▲虎克船长与他的部下斯密（スミー）发现了隐藏的宝藏，但这时无数的“无知”突然出现在他们面前……

虎克船长 Captain Hook

左手上装着铁钩的海盗船船长，所以也被称为“铁钩船长”。因为左手曾经被彼得潘切断的怨恨而不断地找他的麻烦，但是如果遇到先前吃掉了自己左手的那只鳄鱼的话则会立刻害怕到完全失态。





失落的孩子 Lost Boys

这些孩子与父母失散，再也不会长大。他们在梦幻岛遇到彼得潘，从此听从他的指示而行动，并一起快乐的生活。这些孩子以胖胖的卡比（カビー）为首，总共有6名成员。



▲彼得潘正对着立正站好的失落的孩子们做“战斗动员”。

DWARF WOODLANDS

白雪公主虽然在系列初代中出现过，但真正关于她的世界的故事在这次的《王国之心 梦中诞生》中才算是首次正式登场。闻名全世界的白雪公主的故事会因为泰拉等几名主角的加入而产生什么样的变化呢?

白雪公主 Snow White

拥有如雪一般白皙的皮肤以及一头美丽黑发的公主。在一次外出摘花的时候，痛恨她的继母皇后派出了刺客企图杀害她。但刺客见到她后却起了怜悯之心，于是逃过一死的公主隐藏在了森林深处……







菲恩托斯的故事

菲恩在森林深处遇到了刚刚逃脱刺客魔掌的白雪公主，他用诚挚的笑容让惊魂未定的公主重拾勇气。但是菲恩同时也阴差阳错地将在森林里捡到的魔女下了毒的苹果交给了白雪公主。



7名保护公主的可靠“骑士”?

七个小矮人 Seven Dwarfs

在森林深处靠采掘宝石为生的7个小矮人。因为白雪公主会帮助他们打扫并给他们煮饭，于是帮助她将她藏匿在家里。根据“开心果”、“糊涂蛋”等名字可以看出他们各自不同的性格，但不爱干净则是7个人的共同点。



◀泰拉遇到外出摘花的白雪公主，并向其打听"杰阿诺特大师"的行踪。他会有所收获吗？





魔镜 Magic Mirror

只会诉说真相的魔法镜子，总是为女王寻找各种问题的正确答案。也是从它这里，泄露出了白雪公主逃过了刺客的追杀并且还活着的事情。

泰拉的故事

皇后知道泰拉是来寻找"杰阿诺特大师"之后便向他提出了条件：只要泰拉肯完成她拜托的事情，她就会向魔镜询问出杰阿诺特大师的行踪。





泰拉将如何回应皇后的要求……

阿克雅的故事

阿克雅到来时，白雪公主已经吃了被下过毒的苹果而陷入了永远的沉睡中。看到悲伤的小矮人们无助地哭泣，阿克雅决定前往皇后的城堡找出救醒公主的方法。





皇后 The Queen

皇后的最大特点就是"只要自己不是这个世界上最美的人就无法忍受"。自从魔镜某次告诉她说白雪公主才是这个世界上最美丽的人之后，皇后就一直想尽办法想要白雪公主的命。她借助魔法等手段变化成为巫婆，将已经下了剧毒的苹果交给了白雪公主……

巫女（皇后）

皇后的魔爪悄悄伸向了白雪公主……

TGS2009试玩报告——联机篇

本次TGS上提供的试玩版应该说非常厚道，有单机模式和联机模式两种。在进入试玩区前工作人员会询问你要玩哪个模式，如果选择了联机模式的话，则需要等待另外两个玩家凑够三个人才可以进行。

联机模式的舞台是在一个竞技场内，而参与游戏的玩家的目的很简单——消灭四面八方涌来的敌人。在这个过程中三名玩家必须要根据自己所使用的主角的特点，发挥优势能力在保证自身不被打倒的情况下尽可能多地消灭敌人，可以说这是一个"合作与竞争"并存的过程。而可以体现同伴间合作的除去配合杀敌之外，还有以下几种情况：当有的同伴被打倒时，另外的玩家要跑过去连打按键帮助他复活；当有同伴被敌人的机关困住——比如被关进笼子时，其他的玩家要迅速跑过去破坏笼子救他出来等等。游戏的总体节奏相当快，加上不断出现的敌人以及满屏幕华丽的攻击特效，打起来非常热闹爽快！

战斗结束后会根据玩家的表现授予玩家勋章，不过目前有什么作用还不得而知，也许可以像NDS版《王国之心 358/2天》中那样换取珍贵道具。此外还值得一提的是，联机模式中三名主角的造型都是《王国之心 II》的神秘影像中的铠甲战士哦！



联机模式的秘密 据游戏的副监督安江泰先生透露，本作中联机模式与单机模式是互通的，也就是说在联机模式里取得的道具以及角色获得的成长都是会保留到单机模式的，反之亦然。而联机模式除去"竞技场"外，还有其他许多类型。

继上次重点介绍了“指令风格”系统之后，本次为您介绍的是与角色的“焦点计量槽（FOCUS）”有关的本作新加入的必杀技系统“锁定强攻（シュートロック）”。根据角色不同，开发人员特别制作了针对三个主角特色的锁定强攻必杀技，设计精妙，华丽无限！







□从键刃中放出的螺旋七彩光芒回转着自动追击敌人。

菲恩托斯

菲恩的锁定强攻必杀技的攻击方式是以极快的速度接近被锁定的敌人，然后用键刃发动乱舞给予敌人多次斩击。这招被称为“光子冲击（フォトンチャージ）”。



阿克雅

以招式华丽优雅著称的阿克雅的锁定强攻必杀技被称为“彩虹雨（レインボーシャワー）”，当七彩漩涡光芒出现时，敌人也随之灰飞湮灭。

泰拉

泰拉的锁定强攻技能是“行星爆炸（スターバースト）”，由键刃放出无数光弹，像流星一样将敌人击毁。



□在“焦点计量槽”积蓄满的情况下按L+R进入锁定强攻模式，开始锁定敌人。



□伴随着光芒的舞动对敌人进行斩击！

▼锁定数如果达到MAX的话还会发动大范围伤害的终结技。





□光弹将自动袭击被锁定的敌人，如果锁定的敌人数达到MAX的话，还可以追加威力强大的终结技！



TGS2009试玩报告——单机篇

单机篇的试玩分为泰拉篇、阿克雅篇和菲恩托斯篇三个章节，每个主角的内容都是一些杂兵战加一场BOSS战。

试玩版主要给玩家体验的就是本作中战斗部分的核心系统——指令风格以及锁定强攻。其中指令风格系统可以说彻彻底底改变了系列的传统打法——在开始的无指令风格状态下，角色们拥有的可以说都是一些比较平庸的攻击手段，而玩家要想使用各种非常强力的招式，就要时刻为改变指令风格而努力积蓄指令计量槽，这就要求玩家不间断地攻击敌人，这已经无形中加快了战斗节奏，所以战斗打起来十分紧张爽快。而更重要的是，在这个不断攻击积蓄指令计量槽的过程中，玩家还要考虑到想要转变成哪种指令风格而特意使用某种招式来进行攻击，比如想要转变成擅长火属性攻击的“火焰开拓者”，在积蓄指令计量槽的过程中就要多使用火属性的攻击。而在转变指令风格成功后，玩家依旧要不间断地攻击敌人以求再次积蓄满指令计量槽以释放该指令风格的特别终结技。这个设定导致整个试玩版就是在不断地战斗之中度过的。而锁定强攻就类似于传统的RPG中的必杀技，在敌人众多的时候释放一下可以起到非常关键的作用。这两个系统加入后的战斗总体留给白夜的印象就是：刺激、爽快且华丽到令人发指。

除去一般的战斗，不得不提的还有本作的BOSS战。系列一直以BOSS战的精妙打法闻名，本作自然也不例外——寻找BOSS的打法是非常有乐趣的一件事。以阿克雅篇最后的BOSS魔镜为例，它会分出无数个分身来以各种方式攻击玩家，而玩家则需要找出它的真身来攻击才会对其造成伤害，相当长一段时间内白夜一直是处于被压着打的状态。后来仔细观察后发现，在无数分身中只有一个魔镜是面带微笑的，于是我尝试攻击它，果然那才是真身，而完成这个发现的过程就是游戏BOSS战的最大乐趣了。

最后要提的是，游戏的画面非常漂亮，可以说不亚于PS2版，而各种华丽特效在PSP上也毫不缩水，只可惜在同屏显示很多敌人时会有轻微的拖慢现象发生。另外比较可惜的就是本次的试玩版并没有提供任何可以进行的菜单操作。



TGS2009最新影像 在本届TGS的SE封闭剧场里播放的本作的最新影像中，出现了类似“富豪街”的桌面游戏方式，并且还可以看到辛德瑞拉在投掷骰子，这难道是一个附加的游戏模式么？亦或与角色们的成长要素有关？此外，影像中还出现了很像ⅩⅢ机关角色的人物以及“键刃战争”等全新场面。

文 九兵卫 美编 一刀
插画 八望龙崎

.hack//Link

www.dothack.com

脆薯条：畅游在.hack的世界中，和众多角色们一起战斗真是太爽快啦。我最喜欢的小清水……不不，天城彩花小姐怎么没看见呢？我想和她发动一下必杀技，那效果肯定非常华丽啊。

沧海的奥尔加：“天城彩花小姐目前正在接受记者的采访，还没有进入The World呢”。

凯特：“你的另一个同伴好像也在采访她哦”。

脆薯条：“什么？九兵卫太自私了……居然让我一个人杀怪升级，自己却跑去采访小清水……”。

银汉：“喂！小薯条你别跑啊，BOSS来了我顶不住了啊！”

.hack//Link	NBGI		角色扮演
PSP	.hack//Link		日版
	发售日未定	1-3人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

“《.hack》系列”简介

由空架的网络游戏世界“The World”中各类变异的出现作为整个游戏的主线，早在PS2上的作品便以其独特的世界观吸引了一大批玩家，其后推出了动画、小说之类的周边。各代中的登场人物都有着一定的联系，在“The World”这个虚拟的游戏世界中展开不同的冒险之旅。











主人公

九龙时郎

CV：三瓶由布子

一个中学2年级的阳光少年，某一天受到神秘转校生天城彩花的黑色DISC影响而被传送到了游戏世界之中……

女主人公

天城彩花

CV：小清水亚美

指引时郎的神秘转校生，非常强气的性格，学习成绩优秀，体育万能，至于她为什么要把时郎传送到游戏世界中就不得而知了。

系列作品人物总汇集 同伴多达30人以上！

和主人公一起展开冒险的同伴们多达30人之多，而且都是系列作品中的人气角色，还包括动画版的几个角色，绝对能够让系列FANS为之感动，在这里先介绍一些耳熟能详的角色。



银汉 CV：千叶一伸
动画《.hack//SIGN》中登场的剑士，正义感超强，发誓要效忠于昴。



阿尔比雷奥 CV：小野大辅
小说《.hack//AI buster》的主人公，以传说中的神枪“沃塔”作为武器。



巴尔姆克 CV：桧山修之
游戏《.hack//》中登场的剑士，被称为“苍天的巴尔姆克”，有着非常正直的性格。



昴 CV：名冢佳织
动画《.hack//SIGN》中登场的重斧士，待人非常温柔，一直支持着司。



奥尔加 CV：增谷康纪
游戏《.hack//》中登场的剑士，被称为“沧海的奥尔加”，也是凯特的朋友。



法兰克罗斯 CV：浅野真澄
一直在背后支持凯特的重剑士，有着忽冷忽热让人捉摸不透的奇怪性格。



司 CV：斋贺水树
动画《.hack//SIGN》中的主人公，咒文师，在“The World”的世界中失去了意识。



凯特 CV：相田赭香
游戏《.hack//》中的主人公，以敏锐的动作而非闻名的双剑士。



米斯特拉尔 CV：夏本温子
游戏《.hack//》中登场的咒文师，性格天真烂漫，喜欢收集各种小首饰品。



密密尔 CV：丰口惠
动画《.hack//SIGN》中登场的重剑士，非常朝气的性格深得玩家们的喜爱。

© .hack Conglomerate © 2009 NBGI

组队冒险，乐趣多多！

本作中由于同伴很多，所以组队系统会大幅简化，选择一个同伴加入队伍即可。这名同伴会由AI自动控制，玩家可以对AI的行动方针下达多种不同战术，而且根据同伴不同的性格，在战斗中的表现也会不同，例如有些角色的性格非常豪爽，他就会义无反顾地和敌人硬磕……所以在选择同伴时还得多多考虑哦。

这次的link可以说是“《.hack//》系列”的完结篇了，相对于前作种种扑朔迷离的剧情揣测，各位一定能在link中找到一个满意的答案。



战斗指导1 活用“BREAK系统”吹飞敌人

本作中的战斗系统总共分为三个大部分，普通攻击对敌人造成的伤害微乎其微，在敌人血槽下方表示的“BREAK槽”便是战斗最为关键的地方，首先运用普通攻击和连续技把敌人的“BREAK槽”打空，之后就可以把敌人打成硬直状态，接下来就可以选择挑空或者吹飞了。



▶当敌人浮空之后按住L键即可进入爽快的追击模式。

BREAK槽





▲与同伴合力破防敌人，之后进入华丽的追击模式。

同伴们之间产生共鸣的能力设定

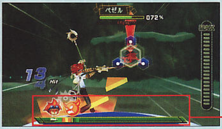
主人公拥有一种特殊能力，在组队的同时，和其他同伴的能力会产生互补的作用，所以在选择同伴时不仅要考虑到他们的个性，也要优先选择带有强力技能的同伴。



▲提升HP、增加攻击力和HP回复这类技能通常是我们的不二选择。

战斗指导2 华丽的追击系统

当进入追击模式后，在屏幕下方会出现“时间槽”，此时对应黄色箭头与“时间槽”准确地按下按键便能多追打一下。可以说“追击系统”才能对敌人造成真正意义上的伤害，而且把敌人的HP削弱到0后还能使用终结技，除了有魄力的演出效果外还能获得额外的经验值奖励等等，如何活用追击系统不仅影响着战斗的难度，同时还关系到角色的能力加成等等。



时间槽

体力削弱到0后发动终结技！





▲在追击模式中把敌人的HP削弱到0以后就可以发动终结技，使用终结技结束战斗可以获得额外的能力加成与经验值加成。

战斗指导3 必杀技

在追击过程中，如果屏幕右侧的“必杀槽”处于MAX的状态，我们便可使用威力巨大的必杀技了。必杀能不仅是游戏中攻击力最大的招式，而且会有动画版的Cut In演出效果，搭配不同的同伴都会有不同的效果，有些Cut In还非常搞笑。



必杀槽

▲当必杀槽处于MAX状态时，上方就会多出必杀技的按钮。



发动必杀技时，会有不同的同伴客串出场哦！





▲发动必杀技后出现的计时槽，对应的指针要停留在红色区域才能发动必杀技，从图中可以看出或许有3种不同的必杀技？



同伴是银汉的场合时……

LAST RANKER



为了成功讨伐实力强大的魔王，晴天和玛娜等人决定开始在大陆各处寻找曾经重创过魔王的传奇人物，而根据目前获得的最新情报，大陆南侧的渔村中似乎居住着一名被人们冠以“最后的战士”封号的人，究竟他是不是我们的目标人物呢？还是赶紧前往目的地一探究竟吧！

最后的战士	Capcom	角色扮演
PSP ラストランカー		日版
预定2010年发售	1人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

文 晴天　美编 木仙　插画 八望龙崎

PSP史上最强RPG诞生？

华丽制作阵容

对于很少涉足角色扮演游戏领域的Capcom来说，被大家熟知的估计也就非“《龙战士》系列”莫属了。这次公开的PSP原创新作一上来就打着“PSP史上最强RPG”的口号，在很多玩家看来虽然有点大言不惭，不过在了解以下参与制作的人员后，相信绝大多数人还是会改变自己的初衷，对游戏的整体素质充满信心，毕竟这样的梦幻组合能够吸引的FANS群体可是相当庞大的。

制作人　松川美苗
代表作：《逆转裁判 新生的逆转》、《逆转裁判 4》

监督　新纳一哉
代表作：《世界树迷宫》、《七龙战记》

剧本　野岛一成
代表作：《最终幻想Ⅶ》、《王国之心》

作曲　下村阳子
代表作：《王国之心》、《街头霸王Ⅱ》

人设　吉川达哉
代表作：《龙战士》系列、《鬼泣 4》

首批公开的主要人物







终有一天我会不输给任何人，屹立于顶点！

吉格 Zig

边境的狮子

声优 神谷浩史

厌倦流浪民族“坎塔雷拉”（カンタレラ）日复一日举行传统仪式的生活，并毅然决定离开故乡加入战候机构“巴扎尔塔”（バザルタ）的青年。寻求生存的价值，让自己变得更强是他人生的最大目标，所以任何时候他都竭尽全力进行战斗。

名词解释 战候机构巴扎尔塔

统一管理世界上所有战士的大型机构，奉行“武力维持国家”的行动方针，认为“强大就是正义”。从这个设定我们也不难推测出该机构其实拥有很大的隐患，一旦被别有心机的人利用，很有可能就会演变出一系列让我们都无法预测的可怕事件。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

我们既是同期成员，也是对手，让我们共同努力吧！







莲 Ren

亡国的骑士皇

声优 井上麻里奈

和吉格同时加入战候机构的少女，既是同伴也是对手。她的真实身分是过去被灭亡的王族“萨尔巴特雷”（サルバトーレ）的后裔，为了在战斗中扬名并最终复兴王族，才加入到残酷的排位赛中。

三大看点一把抓

剧情

除了成熟的人设风格，这次游戏的剧情中由于融入了类似少年漫画的友情、对决等元素，所以将其戏称为“成人版少年漫画风格”的作品也不为过。游戏中的主要角色都是以成为最强的战士这一个目标而奋斗，思考方式与常人的不同自然也是剧情上的一大看点，再加上熟悉野岛一成的玩家肯定都了解他所创作的剧本一向都以深奥内涵而闻名，即便是“两个一起长大的男子和一个女人”的组合看起来没有任何新鲜感，但实际的游戏过程绝对会超出大家的想像且不落俗套。



▶宣誓后便可正式成为战候机构的一员，也正是从那一刻起，男女主人公的命运发生了翻天覆地的变化。

战斗

根据制作人员透露的信息，游戏的战斗并不是传统的指令式，而是在玩家按键的瞬间角色便会开始行动，很强调真实时间性，只要玩家把握好攻防按键时机，使用低等级的角色战胜强敌自然也成为了可能，惟一要提醒玩家的是，战斗中玩家并不能操作角色移动来躲避敌人的攻击。另外从目前公布的战斗画面中我们暂时只能看到队伍中只有吉格一人，他的主要武器是右手的剑，而左手的副装备可由玩家自己搭配，例如枪、护腕和盾牌等，当然再装备一把剑变成“二刀流”也不错。



◀对按键的时机掌握是战斗出奇制胜的关键，考验玩家反应力的时间又到了

音乐

本作的音乐由大家绝不陌生的下村阳子负责，主题是“有力度、舒畅、酷”，除了激烈的快节奏曲子之外，她还编写了冷静、悲伤的曲子，力求让玩家在游戏中的过程充分感受到音乐对情绪的感染力。另外本作的战斗音乐严格上来说是一首“歌曲”，加入人声演唱的作法对调动玩家的情绪也起到了相当积极的作用。

难道认为我们两人情同手足、一直遵守传统的只有我吗？





法兹 Faz

疯狂的剑兽

声优 中村悠一

和吉格从小一起长大的坎塔雷拉人，本来深厚的友情因为吉格离弃了故乡而逐渐淡薄，但原本认为不会再相见的两人，却被残酷的战斗命运捉弄而以对手的姿态狭路相逢。

新闻资讯 TGS特报

电视机前的各位观众，一年一度的高达格斗擂台再度开幕了！来自全世界的高达战士们将齐聚一堂，在这里展开激烈的角逐。除了历届参战的老面孔之外，这一次的高达擂台赛中还会出现不少的新面孔。如果您渴望一睹新世代高达战士的风采，那么就请锁住频道，热切关注本次的报道。Gundam Fight，Ready Go！



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS ネクストプラス

文 炎骑士 美编 木仙 插画 八望龙崎

机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	NBGI	动作
PSP 机动战士ガンダム ガンダムvs.ガンダム NEXT PLUS		日版
2009年11月17日	1～4人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

名为独角兽的白色机动战士





ユニコーンガンダム 独角兽高达

出自《机动战士高达独角兽》

福井晴敏所著小说中的主人公机体，亦为描写“宇宙世纪”世界观高达作品中的最新锐机型。该机的最大特征就在于可以在普通状态的“独角兽模式”以及能力爆发后的“毁灭模式”之间进行切换。进入“毁灭模式”后的该机拥有远高于一般MS的机动性能和格斗能力。

毁灭模式

指令	武器
主射击	光束火神炮
蓄力射击	光束长枪（突进）
副射击	光束长枪（投掷）
特殊射击	掴
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀
援护	リゼル
机体COST	3000

独角兽模式

指令	武器
主射击	麦格奴姆光束枪
蓄力射击	加特林光束炮
副射击	高能火箭炮
特殊射击	NT-D系统
格斗	普通格斗
特殊格斗	武器装填
援护	リゼル
机体COST	3000

ガンダムナタク 哪吒高达

出自《新机动战记高达W·无尽的华尔兹》

张五飞的爱机——哪吒，高运动性和双头光束三叉戟赋予了该机极强的近距离格斗能力，龙爪式伸缩双臂又可以对远距离的敌人发起致命攻击。

指令	武器
主射击	龙爪攻击
蓄力射击	双重龙爪攻击
副射击	双头光束三叉戟（投掷）
特殊射击	龙爪攻击（捕捉）
格斗	双头光束三叉戟
特殊格斗	双头光束三叉戟（突进）
援护	サーペント
机体COST	2000



©创通・サンライズ・毎日放送







りボーンズガンダム
重生高达

出自《机动战士高达 00》第二季

利冯兹 · 阿尔玛克所驾驶的究级机体，拥有独特的正反两面翻转式变形机构，并且携带有 4 具大型 GN 浮游炮以及 2 具小型 GN 浮游炮，战斗实力极为可观。

零式飞翼出击！

指令	武器
主射击	光束破坏炮
蓄力射击	双联装光束破坏炮
副射击	加农机关炮
特殊射击	飞翔
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀（突进）
援护	ガンダムデスサイズヘルカスタム
机体COST	3000

ウイングガンダムゼロカスタム
飞翼高达零式・改

出自《新机动战记高达 W・无尽的华尔兹》

作为希罗的座机，飞翼高达零式 · 改的双联装光束破坏炮拥有极高的破坏力，背部的翼装装甲除了令该机具备了飞行能力之外，还可以起到突入大气层时的隔热作用。







00高达首度参战！

ダブルオーライザー
00 RAISER

出自《机动战士高达 00》第二季

原作动画第二季中的主角机，可以在善于射击的 GN SWORD Ⅱ 模式以及适于格斗战的 GN SWORD Ⅲ模式间切换，是实力非常强悍的机型。

GN SWORD Ⅱ模式

指令	武器
主射击	GN SWORD Ⅱ・枪模式
蓄力射击	GN SWORD Ⅱ・枪模式（齐射/散射）
副射击	GN SWORD Ⅱ・枪模式（大威力）
特殊射击	武器切换
格斗	GN SWORD Ⅱ
特殊格斗	TRANS-AM系统
援护	セラヴィーガンダム
机体COST	3000

GN SWORD Ⅲ模式

指令	武器
主射击	GN SWORD Ⅲ・枪模式
蓄力射击	–
副射击	GN导弹
特殊射击	武器切换
格斗	GN SWORD Ⅲ
特殊格斗	TRANS-AM系统
援护	セラヴィーガンダム
机体COST	3000



文 脆薯条 美编 木仙 插画 八望龙崎

本作的舞台重返初代时的高校 怀旧的感觉油然而生。

在很久以前的光辉高校，有着这么一个传说。当年有一个刚刚入学的小伙子名叫“脆薯条”，他是一个品学兼优的好学生，对待周围的同学总是一脸如春风般的笑容，深得同学们的喜爱。而每当午休时，他总会坐在校园中那棵大树下翻阅他最喜欢看的杂志——《游戏机实用技术》，而命运就是那么神奇的东西。不久之后他就和另一个喜欢游戏的女孩子交往了，随后两人在树下相约一定要考入同一所大学。上天还真是眷顾这一对喜欢游戏的情侣，他们的誓约终究成为现实。而光辉高校中关于那颗能使恋人们得到幸福的“传说之树”下的故事便广为流传……

雷电：“喂喂，起来啦，要迟到啦！”



ときめきメモリアル4

心跳回忆4	Konami	策略
PSP ときめきメモリアル4		日版
发售日未定	1人	价格未定
对应周边未定		

游戏简介

光辉高校在很早以前就流传着一个美丽的传说，相传只要在举行毕业典礼的那一天，在校园中的那颗“传说之树”下告白的情侣，他们就可以获得永远的幸福……

众多女配角将在游戏中登场

那份心跳的感觉，在PSP上重新萌动

系列的传统就是包含了众多女性角色，这些人物的性格千奇百怪，几乎包括了全部女性的所有性格特征，有的健谈、有的优雅、有的文静等等，当然女主角肯定是学习成绩优秀，体育万能的全才……



星川真希

声优 大龟明日香
生日 6月1日
星座 双子座
血型 A型

主人公的同学兼班长，做任何事都有着积极向上的观念态度，努力、专一是她的优点。非常开朗的性格深受同学们的喜爱，一开始便主动和主人公搭话，非常贴心的类型。







皐月优

声优 泷田树里
生日 10月14日
星座 天秤座
血型 A型

心跳高校的学生会长，比主人公高一届，是个品学兼优的女生。容貌出众，体育万能？我可以确定她就是初代藤崎诗织的翻版了……

其他女配角



语堂亚美 和真希是好朋友的文学少女（如月未绪？）



龙光寺海 谜团众多的不良少女？（朝日奈夕子？）



郡山知姬 知性化学部部社员（纽绪结奈？）



柳富美子 治愈系的少女（美树原爱？）



艾丽莎·D·鸣濑 其实是个日式女孩（古式由加利？）



前田一稀 体育部的健康少女（清川望？）



响野里澄 孤高的音乐天才（片桐彩子？）

光看了一句话简介就让我想起了初代中的众多角色……其实，我也是FANS……

©2009 Konami Digital Entertainment

在经历了15年之后……心跳之声在PSP上鼓动



三年的高校生活

与初代一样的设定，玩家在三年的高校生活中会遇见这些女孩子，然后就要花心思去和她们套近乎。除了这些以外，玩家还必须强化自己，以防考试不及格等等尴尬状况。本作中一共有7种指令，通过执行这些指令可以增加玩家们的各项能力值，而能力值的高低也关系到女孩子们出现的条件哦。



▲本作全新的特技设定，游戏中一共有100种以上的特技。

男儿当自强



◀不断提高自己的能力，女孩子们会对你刮目相看，好感度一高就有迷你人物出现哦。



▶行动指令是圆形的，所以只要用摇杆就能轻松选择，游戏过程中穿插的动画部分也是非常流畅的。

进行过程非常顺畅

非常便利的手机



◀手机在本作中非常重要，除了能约女孩子们外还能获得额外的情报，但要注意电量。

心跳的约会



▶邀请成功后就可以展开约会了，事前请一定要仔细调查女孩子们喜欢的约会地点，这样才能提高好感度。







“《心跳回忆》系列”简介

1994年发售的《心跳回忆》堪称是爱恋游戏的启蒙之作。一经发售，在日本引起了不小的轰动，而例如CD等周边产品也迅速流行起来。《心跳回忆》也是大多数玩家涉足恋爱游戏的第一个作品，对我们来说有着极大的影响力。



心跳回忆

◀1994年5月27日发售的《心跳回忆》系列”第一弹，传说从这里开始。



心跳回忆 2

◀搭载了全新的“EVS”系统，使得游戏更富有乐趣，1999年登陆PS平台。

心跳回忆 forever with you



◀1995年于PS平台上发售，虽然是一款移植版，但人气也丝毫不亚于PC版。

心跳回忆 3



▶2001年登陆于PS2平台，重新制作了3D的角色，而且游戏更注重了动作要素。

关注女孩们对自己的评价

本作中的情报员和初代的“早乙女好雄”性别完全相反，是一个漂亮的女孩，她是主人公的青梅竹马，名叫大仓都子。玩家可以通过手机向她询问女孩们对自己的评价和看法，这对玩家今后采取的方针都非常重要。

大仓都子

现代版的“早乙女好雄”，不过是个女孩子，而打听其他女孩子对自己的评价可就全仰赖她了，难道本作还可以攻略她吗？





▲要多多留意女孩们对自己的评价，看见炸弹千万当心……

在大陆的偏远山村里居住着一个拥有神秘力量的种族，平时那里的居民都过着和人类一样简单而规律的生活，但是一旦有外敌来犯，他们就会拿起手中的卡片召唤出曾经被自己征服的怪物守卫村庄。村中特有的“护卫队”现在已经成为了晴天小分队下一个招募的对象，当然要完全取得他们的信任就要和他们一起前往魔物频繁出没的诅咒之地，协助他们利用卡片封印更加强大的怪物为己所用才行。

用手中的卡片书写历史



熟悉异界情况并和主人公一起行动的伙伴，通过她玩家可以了解到6个世界中与战魂有关的很多情报。

前往6个世界冒险并立志撰写所见所闻的主人公。目前公开的只是概念图，在实际游戏中，玩家可以对他的外貌、名字等具体资料进行修改，打造属于自己的个性角色。

バトルスピリッツ Battle Spirits HEROES SOUL

文 晴天　美编 忽悠悠　插画 八望龙崎

战斗之魂 英灵化身	NBGI	角色扮演
PSP バトルスピリッツ～ヒーローズ ソウル～		日版
预定2010年发售	1～3人	价格未定
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

战斗之魂是？



系列的初代是为了纪念NBGI的“卡片自动贩卖机”推出20周年而特别制作的卡片游戏。游戏和传统的卡片游戏相比最大的不同就是融入了动作要素，在全3D的场景中，当玩家和敌人遭遇时会切换到特殊的“战斗模式”，而根据战况使用“核晶”（コア）发动卡片的效果则能衍生出多彩的战术。

穿梭于六个世界的冒险

既然是卡片游戏，那么玩家的终极目的肯定就是尽可能多地收集卡片。游戏中的卡片主要分为召唤怪物的“战魂卡”（スピリット）、发动魔法的“魔法卡”和附加各种特殊效果的“地界卡”三大类，而随着剧情的推进，依次前往的六大世界中也隐藏着不为人知的强力卡片，如何突破难关就看玩家怎样好好利用目前持有的卡片了。



梦幻之星 携带版2	SEGA		角色扮演
PSP	ファンタシースターポータブル2		日版
	预定2009年12月3日发售	1～4人	售价未定
	无对应周边		

文 九兵卫 美编 木仙 插画 八望龙崎



和同伴一起为宇宙而战！

说到掌机，没有什么比联机打怪更爽快了！你说你厌倦了大刀长枪的狩猎？那么来一次宇宙的梦幻冒险如何？下面就让我们走进《梦幻之星 携带版2》的世界吧。不过……等等，这里为什么会有多乐猫？

PHANTASY STAR ファンタシースターポータブル PORTABLE 2

携手"芬达"

不仅有多乐猫的加盟，在游戏中我们还将看到印有芬达标签的汽水罐头。当制作人在被问为何选择与芬达合作时说道："因为芬达的英文'fanta'和本作的英文名在发音上很近似。"当然，这只是制作人的说辞而已，更多的自然是出于商业方面的考虑。以后如果商店里出现《梦幻之星》主题的芬达发售，大家也不要吃惊哦！（笑）



▶这样的芬达要是在游戏中喝上一罐，不知会有什么特殊效果。

多乐猫参上！

这次TGS上，SEGA给所有期待《梦幻之星 携带版2》的玩家带来的最大惊喜，莫过于就是SCE旗下的人气形象多乐猫的加入。不仅是多乐猫，黑乐猫也会同时参上。在正式版中只要满足特定条件，玩家就可以在游戏中使用这两个可爱的角色。看来SEGA这次为了讨好玩家，也和SCE携手下了不少工夫。相信在游戏中如果出现多乐猫和黑乐猫一定会非常搞笑，尤其是在联机时。



▲不知道这两个小家伙在游戏中会不会冒出一些精彩的吐槽呢？



▲设计台词：在战斗中我可是不会输给别人的喵！

新角色





我不想生活在哥哥的影子之下！

露米娅·维巴

声优：川澄绫子

隶属于加迪昂兹综合调查部的女性，她是被称为"古拉尔英雄"的伊桑·维巴的妹妹。露米娅平时处事果断且独立，和哥哥一样拥有极强的正义感。虽然哥哥给她和家人带来了无比荣耀，但露米娅却从不承认自己会输给哥哥。

自己要对自己的行为负责任。

负责民间军事公司"Little Wind"日常运转的兽人族男性。虽然按理来说，克劳切算是主角艾米莉亚的临时监护人，但他对艾米莉亚的行动却没有承担任何责任的意思。据说克劳切以前曾经是一名刑警，到底是什么原因让他离开呢？

声优：藤原启治

克劳切·缪拉

试玩报告

《梦幻之星 携带版2》的试玩展台位于《战场的女武神2 王立士官学校》的对角位置，由于后者确定为2010年1月21日发售，所以本作就理所当然地成为了SEGA抢占年末掌机游戏市场的最佳利器，毕竟前作不管是评价还是销量都取得了不错的成绩，因此期待新作的玩家也绝对不在少数。

和其他试玩游戏不同，本作重在强调多人联机的乐趣，所以试玩台并没有提供单人游戏的模式。笔者选择的合作模式，整个体验的过程中要求试玩者组成3～4人的小队。操作方面，按下×键简单地和其他同伴打个招呼就直接进入了试玩版的任务，限时15分钟。和前作类似，战斗中□键为普通攻击，△键为技能攻击（消耗MP），○键为翻滚，十字键切换视角；游戏中可以切换武器，但各个种族所能持有的武器有所不同，比如笔者被分配的角色是兽人，武器有片手剑、大剑、长枪、手枪等武器，而新人类则可以持有弓箭和法杖等武器。试玩版后期的难度不算低，杂兵很多，而由于笔者这一组只有3个人，所以打起来稍有吃力，几经周折才在最后一刻击倒试玩版最后一个区域中的八角机械BOSS。因为试玩版没有涉及到剧情，场景也和前作类似，所以感觉给人的新鲜感打了点折扣，希望正式版中能出现更多令我们意想不到的惊喜。



©SEGA



既然来到了东京，白夜一行人则一定要抽空到新宿神室町——这个亚洲最大的繁华娱乐街区看一看，这里各种各样的游戏厅、DVD 店、电影院、酒吧、卡拉 OK 店等充斥街道，永远熙熙攘攘的人群，灯光迷离游人若织，音乐时隐时现……不过这样的状况也使得这个街区在格外繁华的同时成为全日本犯罪率最高的地区，黑道暴力纠纷时常发生。而就在白夜等人在这里冒险的同时，一个关于金钱、权力、地位以及名声之争的新的传说正在这里悄悄酝酿成形……

文 白夜（levelup.cn）

美编 忽悠悠 插画 八望龙崎

这是热血男子汉们新的传说

如龙4 传说的继承者	SEGA	动作
PS3 龙が如く4 伝説を継ぐもの		日版
2010年春	1人	售价未定
对应周边：无		

故事梗概

2010 年 3 月 1 日深夜 0 时 5 分，东京神室町。

在这个亚洲最大的繁华街区上，同时发生了两起“稀松平常”的事件——东城会旗下的一个小组织“金村兴业”前阵子在其势力范围内与一些小混混发生了一起暴力事件，事件中一名上野城和会的男子被枪杀。而因为这个上野城和会与东城会有些亲戚关系，所以金村兴业的人积极开始帮助处理善后事宜。但是在这个过程中，他们却惊奇地发现了自己组长的尸体……

虽然表面看起来这只是在神室町经常发生的黑社会纠纷事件，但是这背后却隐藏着某项不为人知的计划。

这件事情的发生，也导致男子汉们热血的战斗再次打响——金钱、权力、地位以及名声，赤裸裸的欲望激烈地碰撞在一起。

而接下来一名神秘女性的出现，也让这些从未有过交集的男人们聚集在了一起——来者不拒的神秘钱庄的老板、过去曾经只身杀死 18 个黑道分子的死刑犯、被称为“神室町虱子”的流氓警察以及在神室町有“传说之龙”称号的前黑社会老大……

四名男子被这个看起来很平常的枪击事件卷入了一个权力者制造的阴谋之中，经过互相欺骗、互相背叛，事件逐渐在复杂化中明朗……

而在四名男子同心协力之时，神室町新的传说即将诞生。



秋山骏

本是流浪汉的钱庄老板

配音 山寺宏一

原本是一个流浪汉，却因为在数年前轰动神室町的“消失的 100 亿日元事件”中不劳而获了许多钱而一夜发家，开了一家名叫“天空融资公司”的钱庄，以放贷为生。但由于生性游手好闲，他将钱庄的生意全部交给一个名叫“花”的女孩儿打理。某日，正在睡觉的秋山被花的电话吵醒，并被花告知去帮忙回收贷款。秋山因此不情愿地来到神室町，却不想被卷入了一场黑社会的纷争之中……



桐生一马

传说之龙

配音 黑田崇矢

在神室町是传奇一样的人物，关东最大组织东城会的第四代会长。因背上的龙纹刺青以及充满男子气概的言行而被称为“堂岛之龙”。虽然他已经退出江湖，不过在 2009 年由于其经营的幼儿园被卷入了由“基地扩大计划”以及“度假区开发计划”而引起的土地纠纷之中，并因此被敌对的东城会滨崎组组长滨崎豪用刀刺中腹部受了重伤。不过在经过一段时间休养后目前已经康复，并与遥过着幸福安稳的生活。





熟悉的面孔也将登场 除去本次介绍的新角色之外，系列已经登场过的人气角色也会在本作中登场，目前已经可以确定的有遥、真岛吾郎、堂岛大吾、滨崎豪、伊达真以及赛花屋。

©SEGA

原本是东城会笹井组的成员，因杀害了18个同组的弟兄而制造了轰动一时的“上野吉春袭击事件”，自己也被判了死刑。接下来的多年时间里，他一直在监狱里孤独地过着服刑生活，却没想到在一次转移监狱之后遇到了前东城会滨崎组组长滨崎豪。从他那里了解到一些“袭击事件真相”之后，冴岛为了确认自己的信念以及从始至终贯彻的仁义，抱着必死的决心再次展开了行动……



冴岛大河

只身杀掉18名黑道分子的逃犯

配音 小山力也



莉莉 掌握事件关键的迷之女子



配音 小泽真珠

本名和年龄均不详的神秘女子，因为听信了“即使没有担保人，也能够到秋山的钱庄里借到钱”这个流言而拜访了秋山所经营的天空融资公司。而一张嘴就要“在10天内借到1亿日元”的要求也使秋山对其充满了怀疑，到底她的目的是什么？

城户 武 东城会直系柴田组金村兴业成员



配音 桐谷健太

隶属东城会直系柴田组旗下三级组织“金村兴业”，性格直爽，喜怒哀乐溢于言表且平易近人，甚至让人感觉不到他是黑社会成员。城户每日跟在组长新井身后，对他非常信任。但2010年3月1日与上野城和会发生暴力冲突后，新井便失踪了。城户为了寻找大哥，来到了天空融资公司请求秋山的帮助。

杉内顺次 警视厅神室署搜查一课刑警



配音 远藤宪一

从事犯罪现场工作30年的精英刑警，以蛮横粗暴的搜查方式为人所熟知。因为特别痛恨黑社会以及与黑社会有交易的人，所以非常不喜欢借钱给金村兴业的秋山。在发生枪击事件后，以“与事件有关”的理由强行带走了秋山询问。在事件调查结束之后，他也依然时刻盯着秋山的一举一动。

新井弘明 东城会直系柴田组金村兴业少会长



配音 泽村一树

实质上掌握着金村兴业最大权力的人物，因其率直诚实的个性得到了许多人的信赖。2010年3月1日在处理上野城和会的成员喝醉酒闹事的事件中中弹，其后虽然想要抓住试图逃亡的上野城和会成员，却在追打过程中遭到射杀。



谷村正义

被称为「神室町虱子」的刑警

配音 成宫宽贵



宗像征四郎 警视厅副总监



配音 北大路欣也

警察组织的核心人物。不是通过国家考试进入机关的公务员，但他却跨越了这个障碍并凭借出色的表现一举爬上了副总监的位子，因此在警察界也算是传说中的人物。他与1985年所发生的“上野吉春袭击事件”有所关联。

花

配音 平野绫



在秋山所经营的天空融资公司当中工作，同时担任着业务员以及社长秘书的工作。

注：游戏中角色人物造型尚未公布。

葛城 勋

配音 立木文彦



代替年事已高、为病所困的总长上野吉春担任组织领袖地位的商业城合会少会长。

注：游戏中角色人物造型尚未公布。

负责全日本犯罪率最高地区神室町治安的29岁刑警，因默许各种违法行为借以收受贿赂，所以被称为“神室町的虱子”。好赌博，执勤时经常跑去赌马或麻将馆。不过表面上看起来行为不检的他一直都在背后帮助和自己同样因为是孤儿而受到歧视和欺负的人，并且暗中在查探自己养父的死因。

流程进行方式 游戏的总监督名越稔洋透露，《如龙4》的流程行进方式是以章节来进行的，玩家依次要操作的角色是秋山、冴岛、谷村以及桐生，在角色们互相交错的过程当中，事件的全貌也会渐渐明朗。



作为系列招牌的神室町依旧将是《如龙 4》的舞台，而老舞台在新作品中也将会有翻天覆地的变化。在本作中，神室町将会表现出比以往任何一部作品都丰富的“表情”，除去白天和夜晚之外，还会加入黄昏以及下雨等情景。而这，还只是一小部分进化而已。

高度进化的神室町

你从未到过的神室町

虽然舞台依旧是神室町，但由于本作的四个主角身分和背景各不相同，所以行动的区域也有很大的区别。因此，本作中将根据不同主角的特点，将玩家所能到达的神室町的区域全面扩大，比如屋顶、地下道、暗巷等之前作品从未涉及到的区域。可以说即将在《如龙 4》里登场的神室町即使对于系列老玩家来说，也是完全新鲜的。

屋顶区域



▶能够一览整个神室町，风景绝佳。

暗巷区域



▶行人稀少，光线昏暗，也许某处就隐藏着危险。

地下区域



▶除去地下停车场、下水道外，还会有地下商店街等地。

更加丰富的追逐战



追逐战（チェイスバトル）在《如龙 3》中首次登场后凭借其惊险又刺激的游戏体验受到了玩家的普遍好评，所以这个部分不仅在本作里被保留了下来，还得到了全方位的强化。在本作中，追逐战由于场景的丰富而延伸到了神室町的各处，玩家甚至可以在屋顶区域体验到在大楼之间飞跃的感觉。此外，在追逐战过程中除去前作的跳跃和冲撞之外，玩家可采取的行动也更加丰富，比如投掷物体来攻击对手，或者被追的时候停下脚步来应战等。





深入解析人物的支线故事

令无数玩家沉迷其中的支线故事在本作中依然将成为游戏最有乐趣的部分之一。这些支线故事将涉及到四名主角以及生活在神室町内外的各种各样的人，其中包括了众多主线故事里所没有提及的事情。这些支线故事能够在各个方面进一步深入解析游戏中的主要人物以及完善玩家对整个故事的了解。比如秋山在经营他的“天空融资公司”的过程中所遇到的一些事情，以体现出他独特的放贷条件的一些故事；身为越狱犯的冴岛大河在神室町通过给赌场当保镖来维持生活的故事等等，形形色色，不可错过！



各主角的行动区域 虽然神室町可以去的地方更多，但并不是说每个角色都可以到达任何地方。比如冴岛大河，只有他的力气才可以撬开井盖，才可以进入下水道这样的地区，其他角色则不可以。



风格迥异的战斗方式

通过简单操作实现爽快且令人热血沸腾的战斗！可以说《如龙》系列”最令玩家倾倒的部分便在于此了。在最新作《如龙4 传说的继承者》中，由于有风格迥异的另外三名主角的加入，玩家将体验到与桐生完全不同的全新战斗感觉。每个主角根据出身以及性格的不同都有各自所擅长的战斗方式，接下来就为您一一揭晓。



桐生一马 喧哗奥义打遍天下

传说中的最强之龙，无门无派，仅仅靠一双铁拳用最简单的打架方式就可以打遍天下无敌手。拳打、脚踢、武器、摔投……丰富的攻击方式在本作中依旧将大放光彩。桐生的“打架流”可以说能够应对各种敌人、任何情况，配合上各种魄力十足的喧哗奥义，这就是名副其实的“打架之神”！





秋山 骏 华丽腿技眼花缭乱

秋山骏所擅长的攻击方式就是出招速度很快且招式复杂的腿技，而这个角色的特点就是可以通过各种连续按键操作，使用出眼花缭乱的连续攻击将对手玩弄到找不到北。此外，秋山骏的另外一个特点就是有很多利用街道地形的喧哗奥义，所以请多多运用路上的所有东西来战斗吧！









冴岛大河 超乎常人的怪力

冴岛的攻击可以说每一招都是充满威力且爽快感十足。他有很多招式都可以进行蓄力操作，可以让本身就非常强悍的招式拥有可怕的破坏力，运用得当的话甚至在很多情况下可以一击就打倒敌人。除此之外，冴岛的怪力还可以举起很多其他角色所无法举起的诸如摩托车、汽油桶等东西当作武器。





谷村正义 以柔克刚，四两拨千斤

谷村的“流派”很像是柔术以及合气道结合的风格，他擅长使用一些擒拿技能后发制人，借力打力顺势拨开敌人的攻击。而他这种以柔克刚的擒拿技最有价值的地方就是让攻击他的敌人在一定时间内无法行动，而这时就是玩家攻击敌人最好的机会，请多多利用他的优势来创造这种机会吧！







新形式的“天启” 自《如龙见参》加入的大受玩家好评的“天启”系统在本作中得以继续大放异彩，并且会根据主角不同记录的方式不同，比如桐生会用手机记录，而身为刑警的谷村正义则是用随身携带的记事本将看到的东西迅速记录下来。

文 脆薯条
美编 忽悠悠
插画 八望龙崎

《星之海洋4》的回归

STAR OCEAN
THE LAST HOPE
スターオーシャン4
INTERNATIONAL

星之海洋4 国际版	SQUARE ENIX/tri-Ace	角色扮演
PS3 STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE INTERNATIONAL		日版
预定2010年2月4日发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定





主人公 艾基·马贝里库（声：岸尾大介）

Edge Maverick

正义感与责任感超强的青年，在人类面临生死存亡的关头挺身而出，参加了第一期SRF（宇宙开拓队），开始了找寻人类最后生存之地的旅行。

2月份登陆于X360的《星之海洋4 最后的希望》宣布以国际版的形式登陆PS3，暂定于明年2月发售。本次国际版可以说是对X360版本的一次补充与修正，我们可以看做是“导演剪辑版”吧（笑）。对应语言包括日语、英语、法语、德语、西班牙语等等，而且还会对前作备受争议的“目标切换功能”做出改进，官方也宣布国际版会增加新人物与新的PA事件，如果你是一个“星海饭”，那重温本作必定又是一种不一样的感觉了。

以宇宙为舞台的壮大背景



◀因战争而荒废的地球已经不适合人类居住了，在广阔无垠的宇宙中寻找新天地成了艾基等人的头等任务，驾驶着“卡尔那斯”号在宇宙中未知的星球间展开冒险之旅。



▶注重动作要素一向是《星之海洋》系列的传统，本作爽快的战斗相信各位已经体验过了吧，必杀与必杀的连携极具魄力。

PS3平台上的国际版登场





对应多种语言

▲角色的配音可以选择日语或英语，而字幕则有其他语言可以选择。由于是国际版，所以得照顾更多的玩家，就算是老玩家重玩一次的话，也能找到全新的乐趣。

女主角 蕾米·塞欧基

（声：福圆美里）

名门出生的大小姐，但一点大小姐脾气也没有，和艾基从小就是青梅竹马。做事非常细心，和艾基一起加入了第一期SRF，并作为他的助手。



Reimi Saionji

菜单画面更新



▶菜单画面中的人物半身像采用全新绘制的CG，而且还对应语言表示功能，在更换装备或技能时可能会有语音提示。

作品概要

西历2064年，地球已经变得不适合人类居住了。由于大战的爆发，大量核武器被投入战场，对地球的环境造成了不可估量的破坏。人口骤减之下，在人类面临灭亡的时刻，为了生存不得不寻找新的天地。西历2087年，在突破了种种技术瓶颈之后，空间跳跃终于试验成功，使得远距离移民计划成为可能。艾基等人自愿参与了第一次宇宙探险任务，为了寻找人类最后一片生存的净土，驾驶着最先进的宇宙飞船“卡尔那斯”展开了探险之旅。

九兵卫和脆薯条不得不说的故事



脆：我说九兵卫，为什么我们每次去别的星球都要换盘啊，来回刷材料好麻烦那，你有没有看见C盘？

九：别刷啦，你瞧人家国际版都公布了，赶紧来试玩一下。

脆：这熟悉的LOGO图案，这熟悉的背景颜色……这不就是传说中的《星之海洋4 导演剪辑版》嘛。

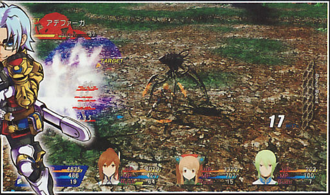
九：恭喜你不用再来回换盘了。

游戏中丰富多彩的各种要素

九兵卫的试玩报告



《星之海洋4 国际版》可以算得上是本次TGS上最没有"悬念"的一款新作试玩。由于试玩版中并没有加入新的原创要素，所以本作被安排在SE展台后方，虽然试玩机的数量并不算少，但前来试玩的人群依然不算很多。试玩版游戏从艾基一行人刚进入地球实验室基地开始，玩过X360版的玩家应该很熟悉。这里还有个小插曲，工作人员在试玩前告诉笔者，虽然游戏中有存盘点，但请不要使用，以免发生程序的错误，看来制作小组还没来得及给PS3"量身"进行优化过。（笑）试玩版的画面相对X360要暗一点，场景和人物的边角也稍圆滑，但整体区别也不是很大。玩家穿过一个区域会遇到梅利库尔，剧情后继续前进会发生中BOSS战。因为整个过程都和X360毫无区别，所以笔者也打的比较快，没一会就将地球的剧情全部触发完毕并来到了下一个星球。试玩版并没有到此结束反而让笔者比较惊讶，"这试玩版怎么能玩这么长？"后来想想毕竟有正式版在先，所以即使能让玩家无限玩下去也不比惊奇吧。关于X360版中比较受到诟病的缺点"战斗中不能随意切换锁定目标"，在PS3版中可以按下START切换了，不过原作另一个比较令人头痛的视角问题，在本次试玩版中倒是没看到多少改进。



CHECK NEW

目标可以自由切换

在PS3国际版中，目标切换的问题终于得到了改善，按下START键便能自由切换目标，总算是回归了《星之海洋》系列"的传统了。

攻击中也可以改变目标



手动改变目标可以帮助被围困的同伴，在混战时就不会产生方向不明的窘境了。

表情丰富的大姐姐



X360版的这个PA事件相信广大玩家都记忆犹新吧？



艾基的故乡，地球看上去还是一样的美丽，但早已只是一个空壳。

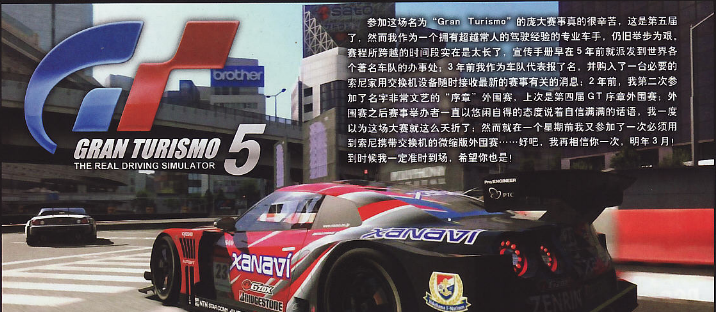


面对广阔的大海与少女，仿佛产生了一种远离故土的寂寞感。

PA (Private Action)

"《星之海洋》系列"的招牌设定之一，PA时间中可以自由行动，与同伴之间的对话会直接影响到好感度，而且还有一些风趣搞笑的过场等待着玩家哦。

非常伤感的PA事件



参加这场名为“Gran Turismo”的庞大赛事真的很辛苦，这是第五届了，然而我作为一个拥有超越常人的驾驶经验的专业车手，仍旧举步为艰。赛程所跨越的时间段实在是太长了，宣传手册早在5年前就派发到世界各个著名车队的办事处；3年前我作为车队代表报了名，并购入了一台必要的索尼家用交换机设备随时接收最新的赛事有关的消息；2年前，我第二次参加了名字非常文艺的“序章”外围赛，上次是第四届GT序章外围赛；外围赛之后赛事举办者一直以悠闲自得的态度说着自信满满的话语，我一度以为这场大赛就这么夭折了；然而就在一个星期前我又参加了一次必须用到索尼携带交换机的微缩版外围赛……好吧，我再相信你一次，明年3月！到时候我一定准时到场，希望你也是！

预定2010年3月开赛！

文 雷电　美编 anubis　插画 八望龙崎

GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		日版
	预定2010年3月	1～16人	售价未定
	对应周边未定		

《GT赛车5》（后简称《GT5》）已经“按照惯例”推出了《GT赛车5 序章版》，然而这次正式版的发售日则间隔得有些久了。TGS上，本作日版的发售日已经初步定于2010年3月。游戏到底是否能够如期上市，还真是要看山内一典的心情（笑），因为山内在采访中说到：“如大家所见，如果你只是想在赛道上跑几圈，那么《GT5》已经完成了。但是，更多更丰富的内容还在扩充中，以我的标准看已经完成了65%。”

《GT5》将拥有将近1000辆车，这是系列第一次加入车损系统，游戏的物理计算引擎将根据碰撞的结果表现车损，车的一些部件会掉落，大家自然能够看到掉落的外壳下的内部构造，这让制作组建模的工作大大增加。

游戏包括20个赛道地点和超过70条赛道；WRC（世界拉力锦标赛，始于1973年，是FIA国际汽联四大赛事之一，与F1齐名）和NASCAR（纳斯卡赛车，美国赛车联合会的简称）的赛事将第一次收入到系列作品中；线上模式支持最高16人同时竞赛。

在采访中，山内表示本作应该会有动态的天气变化系统，雨天的赛道将会有完全不同的驾驶感，也许雪也会在拉力赛中出现，但是这要看游戏制作的进度如何。制作到现在这种程度的车损效果花费了2个月时间，那么加入天气效果和白天／黑夜的交替的应该不会有太大的问题，但是会根据游戏能达到的最终效果而定。

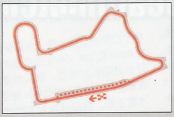
游戏还将收入英国BBC电台的“世界上最受欢迎”的汽车节目《Top Gear》，40集节目将收入到“Gran Turismo TV”频道中，通过PS3的网络下载，节目中用来测试各种车辆的那条赛道也将出现在游戏的赛道列表中，能够亲自在那条电视节目中看到的赛道上测试自己的车辆的感觉对于《Top Gear》的FANS来说一定非常棒！





■在逼真的城市赛道中玩家可以感受到更多的生活气息。

大家所熟悉的东京R246赛道



TGS的试玩版提供了东京R246赛道，这条赛道出现在系列作品中，最新的《GT赛车 PSP》中也有它，大家一定非常熟悉了。但是高清版的东京R246肯定还是第一次见到，这些现实生活中的景色在画面中的表现效果很逼真。

厂商提供了PS3手柄操作和罗技Driving Force Pro框架方向盘两种试玩方式，显然后者的效果最棒。通过力回馈可以让你清晰地感受到赛道的路况。



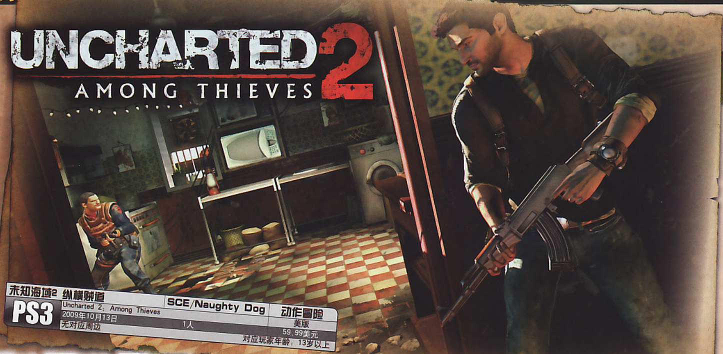
奔驰 SLS AMG

梅赛德斯－奔驰SLS AMG在2009年法兰克福车展（Frankfurt Auto Show）中首次亮相，将于2010年在欧洲上市，山内一典已经看过它了，并且将它收入了《GT5》中，TGS的试玩版中玩家就可以选择这辆漂亮到飞起的靓车。



■现实中的梅赛德斯-奔驰SLS AMG

©2009 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves.



未知海域2 纵横贼道
PS3
Uncharted 2: Among Thieves
SCE/Naughty Dog
动作冒险
2009年10月13日
1人
美版
无对应周边
59.99美元
对应玩家年龄：13岁以上

文 星夜 美编 忽悠悠 插画 八望龙崎

最终联机体验版试玩报告

冒险家内森·德雷克在欧美享有盛誉，此次他漂洋过海，远道来而，追寻的是马可·波罗的足迹，寻找失落的宝藏。有人说，"内森哥找的不是宝藏，是寂寞！"不过这一次，他可不是一个人在战斗，除了多出了好几位同伴，连敌人也多了一堆。这不，10月29日，TGS才刚一结束，第二次正式冒险之前的最后一次多人演习就如火如荼地展开了。UCG冒险小队的成员，几乎都是冒险家德雷克的粉丝，刚一回国就迫不及待地观看演习实况，并连忙写下观看感与各位分享。顺便说一句，顽皮狗公司赞助的场地、服装真是太棒了，细节丰富程度让人惊叹，我们只能说，这是"技术的索尼，技术的顽皮狗！"

试玩版综述

本次的试玩版依然是联机DEMO，可以说是上一个联机测试的加强版本，包括了上个版本的所有内容，并追加了不少的新要素。比如模式从之前的3个增加到了6个，场地从2个增加到了5个，多人模式的商店系统也在这一版的DEMO中详细公开，可玩的要素实在是太多了！以下试玩报告中会详细介绍各模式与商店系统。应该说，这个联机DEMO已经非常接近成品了，而且成品中的内容只会多，不会少，从趣味性和耐玩度方面来说，《未知海域2》的联机模式无可挑剔。如果说有什么不如意的地方，那可能就是长假期间的网速比较糟糕，联上线比较困难，等待时间很多，难免让人郁闷。试玩版同时在线人数一般在1万人左右，考虑到本作的热度，正式版推出后，服务器的承受能力必将接受严格的考验。

该联机体验版在游戏发售，也就是10月13日之前会关闭，如果你还想提前感受一下这款2009神机第一独占大作的魅力，那就赶快去PSN美服下载吧。

殊死战 Deathmatch

打枪游戏中最主流的多人联机模式。不过由于采用的是第三人称的射击系统，战斗感觉会与FPS有比较大的不同。玩家的视野很开阔，地图会显得相对较小，当然，对战人数上限也控制在了5对5，整体节奏还是非常快的。除了Village、Plaza两个旧场地之外，这一次还新增了Stage、Temple和Ice Cave三个场地，由于对战场地是随机出现的，所以想要玩到新场地得靠运气。其中Ice Cave展现了这一代的冰雪主题，而且分为上下两层，边缘是悬崖会摔死，很有特色。由于不少玩家在上一版试玩过程中打出了经验，所以高手会一上来就占领有利地形，迅速控制战局。不过殊死战中还新增了一个无限火箭筒对轰的模式，非常火爆，这个模式就不能用定点的打法了，玩家一般采用冲锋的战术，杀一个够本，杀俩赚一个。在对方的重生点，有时可以一下干掉三四个敌人，欢乐无比。普通殊死战打多了，玩玩这个模式有很好的调剂作用。





夺宝战 Plunder

夺宝模式没有什么变化，类似于一般FPS中的抢旗模式。双方玩家需要将出现在特定位置的宝物搬到自家大本营的宝箱内，这样就算得1分，先得5分的一方获胜。由于搬起宝物的玩家移动速度会变慢，而且只能使用单手武器，所以很容易成为对方的靶子，需要同伴的保护和接力才能顺利到达大本营。只是因为最后把宝物放入宝箱的玩家可以获得很多奖励，因此还是会有阴险的同伴假装护送你，你在接近宝箱时用手雷将你炸飞，然后自己得分。这真是一个考验人性的模式啊！


■由于抢据点的战斗非常激烈，与敌人短兵相接的情况时有发生。

抢据点 CHAIN REACTION

抢占据点是全新的模式，这个模式的场地中会立起五根火柱，只要在火柱旁边站上一个会儿，那么它就会变为绿色，表示被我方占领，而敌方占领的显示为红色。一开始，柱子离自己很近，很容易占领，但越往前，离对手的重生点就越近，需要面对的火力就越密集，因此同伴之间的配合、个人勇猛的表现在这个模式里都很重要。虽说在限定时间过后，会根据占领柱子的多少来判定胜负，但一般来说，只要一方有一两个人表现神勇，那就能迅速取得胜利。

商店 MULTIPLAYER STORE

在之前的试玩版中，无论是角色造型还是技能，玩家都只能从给定的几种中进行选择，而这一版中的商店系统把各种可以通过升级购买的要素一举公开了。当然，正式版中有可能还会增加一些要素，但从目前来看，试玩版商店已经包含了正式版中绝大部分甚至是全部内容。商店中包括8种英雄造型和8种恶人造型，其中5种一开始就可以选择；“辅助技能1”有10种，“辅助技能2”有11种；武器升级有32项，包括11种武器；挑衅动作有4种，有3种需要购买。其中武器的第一项升级都是更大容量的弹夹，需要25000元，第二级是更加精准，需要50000元，第三级是更快的上弹速度，需要10万元，GAU-19没有第三级。因为本次的体验版有效时间不长，因此那些高等级才能购买的项目只能到正式版中才能见分晓了。想把商店搬空，你需要至少升到50级，并挣得460万，玩一局一般能得几千块钱，后期升级也非常缓慢，完美主义者可要有心理准备啊！

联合夺宝 GOLD RUSH




■联合夺宝模式的难度很高，三五关过后，战况可以用惨烈来形容。

又是一个新模式，参加人数为三人，敌人为NPC，三人要合作从敌人的阵地中把宝物搬到我方的宝箱内。一开始，敌人只是些小杂兵，随便打两枪就能干掉，但只要宝物放入宝箱后，敌人就会刷新，敌方兵种和武器装备会越来越强大，玩家连保命都很困难，夺宝的难度自然也越来越高。游戏像合作模式一样，可以在同伴没有完全死亡之前进行救援，但三人全灭三次就会GAME OVER。这个模式和编辑部流行一时的“COD丧尸模式”异曲同工，夺一个宝就相当于过了一关，能撑多少关就看团队配合和个人修为了。


■在影片中可以截出一些意想不到的有趣图片来。

影片模式 MACHINIMA

MACHINIMA直译为“机械电影”，也有“引擎电影”、“游戏电影”的叫法，其实就是玩家利用游戏引擎自行拍摄的影片。这并不是单纯的游戏模式，而是一个录像回放功能。玩家参与的比赛均可以进行录制，之后在该模式中进行回放，并有非常丰富的功能，比如调整镜头、色调等等。因为采用了特殊的录像格式，每个影像文件都很小，大的也就5M左右。在影像中暂停，还可以任意截取高清图片，图片会存放在PS3的硬盘当中，这一功能非常方便。影像还可以上传到网络，但试玩版中尚未开放这一功能。

合作闯关的关卡与单人模式并不同，是相对独立的，最多可三人参加，一些重物、机关需要两人以上才能搬动，之后方能通过。同伴倒下后可在一定时间内救起，如果死亡，那么只要剩下的人撑过当前区域，那么死者还是可以复活的，全灭后会在CHECK POINT复活，三人全灭三次才算GAME OVER。这一个试玩版的合作关卡还是原来那个，只不过有了两个难度的选择，而且最后只露了一下脸的拿着加特林机关枪的BOSS这次终于可以打了，干掉他才算过关。BOSS的体力很厚实，打头都要打上好一阵，而且还有比较利害的杂兵助阵，一不小心就会全灭。合作关卡的挑战性还是比较强的，而且对网速要求不高。

合作闯关 CO-OP


■合作关卡的BOSS皮糙肉厚，要尽量打头。


■过关评价画面，这个模式趣味性强，回报也不错。


■就算只有一个人也能录制影片，甚至可以邀请好友一同制作情景剧。

作为被“人类的守护者”法尔希所守护的天上社会，“茧”一直是被世人认为是“天堂”一样的理想居住地，在这里生活的人们在“圣府”的统治下享受着和平繁荣的生活。不过当白夜一行人跟随下界观光团到达这里时，却不想正好赶上这里和平生活的结束。本来以为可以好好过上几天“天堂生活”的白夜到了这里后却不想看到的是另一幅景象——到处是巡逻的军队以及脸上带着紧张恐惧表情的行人……据说，憎恨这个天上乐园的下界“脉冲”的法尔希已经觉醒，它诅咒人类，并使其成为魔物。

当进行过关检查的时候，得知白夜一行人是从茧以外的地方来的，圣府的巡逻兵立刻神经紧张了起来，白夜有一种不详的预感……果然，在与边上的士兵私语了片刻之后，我们一行人被带上了手铐并被送上了放逐下界的列车。而就在运行途中，一伙人对押送车展开了攻击并搭救了白夜一行人，从其他人口中得知，他们被称为“路希”……



FINAL FANTASY XIII ファイナルファンタジーXIII

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年12月17日（PS3版）	1人	售价8800日元
对应机种为PS3、X360		



在夕阳下促膝长谈的两位背负残酷命运的少女

图中这个海边的场景是塞拉最喜欢的地方，就位于闪电、塞拉等人居住的海滨城镇附近。

或许因为塞拉和香草两人年龄相仿，所以两人比较谈得来。在本次TGS上公开的影像中，可以看到香草抱住塞拉放声大哭并不断向她道歉的情形。从这一幕来看，两人将要面对的未来应该是充满坎坷的，眼下她们获得的只是暂时的宁静……而从香草握住塞拉手臂上路希烙印的细节来看，塞拉成为路希也许和香草有着脱不开的关系。

善良且意志坚强的少女



文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠
插画 八望龙崎

野村哲也谈塞拉

当初监督给我的要求是这个角色最重要的是要“可爱”，其他就是要配合“闪电的妹妹”以及“斯诺的未婚妻”等身分。

而关于塞拉的其他重点则应该是发型，因为我去观摩其他作品的制作现场时，看到场上有位女演员的发际留得比较长，因此她在头发旁边较低的位置把垂下的头发扎了起来，这个造型令我印象十分深刻，当时我就盘算着什么时候能把这个发型用在角色设定中，这次在《FF XIII》中终于实现了。此外，因为是亲姐妹，塞拉设定中有一些细节还特意配合了闪电的轮廓，比如卷发等。此外，塞拉身上的的饰品，比如项链以及耳环等，都是和闪电以及斯诺配成对儿的。

塞拉·珐隆

Serah Farron

塞拉是游戏主角闪电的亲妹妹，同时也是斯诺的未婚妻。她从小便失去了父母，和姐姐闪电两人相依为命。塞拉是一个非常温柔的女孩儿，对身边的人都非常关心。同时她也非常坚强，坚信人生在世就要自立自强。

塞拉与闪电的日常生活 塞拉和闪电是生活在一起的。据鸟山求表示：“闪电平时就是从家里前往圣府军队执勤的，说起来更像是地方警察。而塞拉则是正处于高中毕业后的长假中。”而当问到塞拉是否会作为可操作人物加入队伍时，鸟山先生说：“这……是秘密。”

在漫天烟花中彼此凝视的两人

塞拉和斯诺乘坐着机车置身于飞舞着漫天烟花的夜空中，此时此刻，他们还不明白未来会遇到怎样的残酷命运。不过，彼此相爱的他们此时只想享受这浪漫幸福的时刻。两人在烟火的照耀下彼此深情凝视着对方，随后忘情地拥吻在一起……

作为定情信物的项链

塞拉胸口非常引人注目的项链便是斯诺送给塞拉的定情信物。之前野村哲也先生在采访中也曾表示，这个项链实际上是成对儿的，而另外一条自然则是戴在斯诺的身上。此外，这两条项链的造型也是由本作的当家人设野村哲也亲自设计的。

塞拉

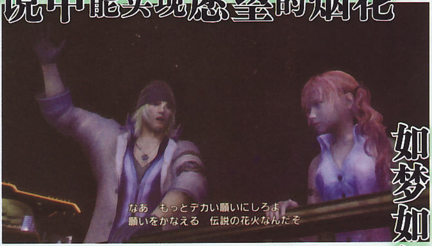

斯诺




两人被漫天烟花所包围，对于斯诺和塞拉这对情侣来说，这是非常难得的感受彼此的重要时光。

传说中能实现愿望的烟花

塞拉和斯诺所欣赏的烟花，其实是他们所居住的海滨城镇上一年一度施放的烟花。关于这个烟花还有一个浪漫的传说——传说在烟花绽放时许下愿望，那么愿望就一定会实现，塞拉当然也抓住机会在心里默默许下了愿望，不过注定会迎来悲剧结局的她，愿望还能够实现么……



如梦如幻般绽放在夜空的烟花，愿此幸福时刻永恒



在欣赏烟花时，斯诺承诺塞拉明年也要一起来看烟花。虽然此时已经身为路希的塞拉并不知道未来将会怎样，但还是被斯诺的话感动得热泪盈眶。

FINAL FANTASY XIII

变成尸骸的期限 从斯诺对塞拉说：“明年也一起来看烟花吧”，塞拉则含泪点头的场面来看，在成为路希后如果不去完成使命的话应该在很短的时间内就会变为尸骸。导演鸟山先生表示：“烙印的变化速度是因人而异的，人类无法确定这个具体期限。不过可以肯定的是，这个期限不会超过一年。”



塞拉以坚定的语气向斯诺提出分手，这对于斯诺来说无疑晴天霹雳，不过斯诺仿佛感觉到了什么隐藏在塞拉内心的秘密。



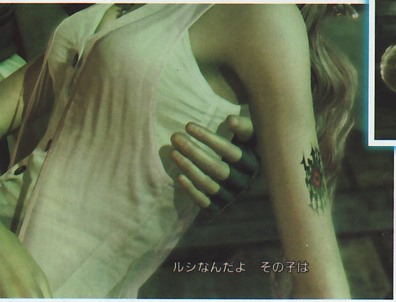
挺身对抗命运的少女，预示着灾祸的红色烙印

因为成为路希而即将面对分离的两人最后的决定

塞拉带着一脸沉重的表情向斯诺提出了分手，本来互相深爱的两人因何走到这步田地？原因就在于塞拉此时已经被脉冲的法尔希选中成为了路希。“我已经成为茧的敌人了”，塞拉已经明白她要与茧的居民为敌并迟早会落得一个惨不忍睹的下场……而听了塞拉这番令人震撼的遭遇后，斯诺仍旧选择和塞拉在一起。之前介绍的看烟花的场景就是在这之后发生的，因此可以了解到的是，即使塞拉已经成为路希，斯诺依旧决定坚守两人的爱情并与她订婚。



塞兹道出塞拉身上的就是脉冲的路希的烙印，而从其红色眼睛部分出现的程度来看，她恐怕已经时日不多……



带来绝望的路希烙印

塞拉在被脉冲的法尔希选中成为路希之后，在左手的大臂上也出现了与闪电以及斯诺身上类似的烙印，但是从其烙印上可以看出与其他人的明显不同的一点，那就是一个红色的类似于眼睛的图案。其实闪电以及斯诺身上的烙印并不是没有这个图案，而是还未出现。这个看起来有些可怕的红色眼珠会随着时间的推移而逐渐出现并扩大，而当它全部“睁开”时，就代表已经接近变成“尸骸”或者“水晶”的时间了。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

故事以塞拉为开端

据导演鸟山求先生讲解，塞拉是游戏的故事中在茧里第一个成为被脉冲所选中的路希的人，而正是因为她变成了路希，才导致了之后的形形色色的事件发生。

正在被脉冲的法尔希“吸收”的塞拉拼命将手伸向斯诺，而斯诺为了救出处于危机之中的爱人也努力伸出自己的手，但两只手终究没能抓到一起……





与命运对抗的塞拉，终没能逃过悲惨的结局



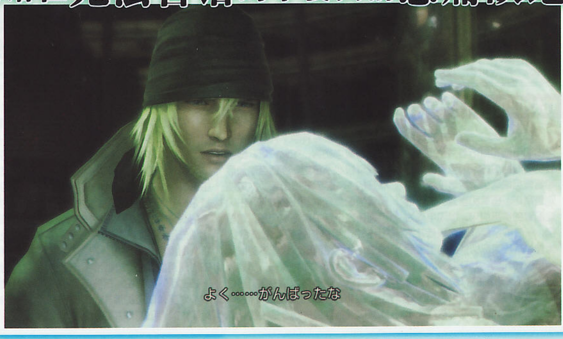
被选为路希的人，最后只会落得两种悲剧下场

无论是否能够理解法尔希赋予的使命内容，只要是在期限内没有达成使命的路希，就会变成可怕的“尸骸”。而另一方面，传说中即使路希可以完成使命，也会变成水晶。从斯诺所了解的“真相”中，变成水晶表面看上去就是获得了“永恒”，这似乎是人们所期盼的事情。但无论是否可以完成使命，想要作为人类而活下去看来是不可能的事情。闪电等人可以摆脱这种命运么？

斯诺在无法言语的挚爱面前悲痛欲绝

化为水晶的塞拉

斯诺等人为了营救塞拉而全力追赶法尔希，并一路杀到了其体内。但是仍然无法阻止塞拉变成水晶的悲剧发生。虽然变为水晶是路希完成使命并获得“永恒”的象征，但斯诺并没有任何这种所谓“成功”的喜悦。面对着眼前的塞拉，他眼里充满了无尽的哀伤，并不断轻声对塞拉说着什么，企盼爱人能够回答……



关于水晶化 在斯诺对塞拉讲述成功达成使命的路希会变成水晶这件事时，语气并不十分确定。关于这点，导演鸟山求表示：“成功达成使命并变成水晶的路希在游戏的背景历史中非常少，所以只是以传说的方式流传了下来。相反，大多数路希都是落得尸骸的下场。”此外，尸骸只会出现在茧的内部，脉冲里面并没有。

看完了剧情部分的最新消息，接下来要揭晓的是本作的另一核心战斗系统——最佳配置（オプティマシステム）。这是在战斗中可以对 AI 操作的队友一定程度上进行控制的重要系统，在整个游戏中要求玩家时刻根据战况来切换合适的最佳配置来使自己处于“以强攻弱”的地步。这部分白夜将配合 TGS2009 上所提供的《FF Ⅹ Ⅲ》的最新试玩报告来为您讲解。



职务以及最佳配置

在战斗中，各角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置”。例如图中，闪电担任的是“防御手”、斯诺则是“攻击手”、香草的职务为“追击手”，而这三种职务搭配构成的最佳配置即是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”。最佳配置的名称会根据构成职务的不同而产生变化。

①最佳配置。只要在战斗中按下 L1 按钮就会显示出当前可以切换的所有最佳配置列表。不过这个列表中的最佳配置需要玩家在战斗前就要设定好。

②角色与对应职务。这里显示的是当前最佳配置中各角色担任的职务以及附加效果。

③最佳配置解说。这里对当前要选择的最佳配置有一个大致的解说，使玩家能够明白这个最佳配置的优势在哪里。



职务——进化的职业系统

“职务”实际上就是本作中的职业系统，比如“治疗手”其实就类似于系列中传统的“白魔导士”，不过区别在于本作中的治疗手并不会有任何攻击的技能，只是专心进行回复行动，而“攻击手”则只会不断攻击而不会回复等等。所以“职务”实际上就是在“专业”上再度强化和调整的职业系统。目前可以确定的职务有以下 5 种：

◆攻击手（ATK）。强化攻击的职务，会运用各种攻击技能以及攻击魔法。

◆防御手（DEF）。强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能。

◆追击手（BLA）。追随攻击手对敌人进行追加打击而强化的职务，重点在于提升连锁数以及造成敌人崩溃。

◆治疗手（HLR）。专精于回复的职务。无法采取攻击行动。

◆强化手（ENH）。在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务。

各式各样的最佳配置

最佳配置由队伍中各角色的职务搭配构成。比如两名攻击手组成的最佳配置就是“双重突击（デュアルアサルト）”，而之前最早公布的“三角强袭（デルタストライク）”则是由两名攻击手搭配一名追击手所组成的，如此一来追击手会追随攻击手攻击同一敌人以达成高连锁甚至崩溃。从目前公开的消息来看，战斗中我方会存在有两人或三人同时上场的情况，而根据目前确定的 5 个职务以及尚未公开的职务按排列组合来算，搭配出几十种的最佳配置应该不成问题。


两人队伍最佳配置“破坏＋支援”，由“追击手”和“强化手”搭配而成。

TGS2009 试玩报告（1）

本次 TGS 上提供的试玩版是由闪电篇和斯诺篇两个相对独立的部分组成的，闪电篇由闪电和霍普组成队伍，斯诺篇的角色则是斯诺、香草和塞兹。关于最佳配置的实际应用，以闪电篇为例，一般的杂兵战难度较低并不太能体现出实际切换最佳配置后的效果，但试玩版结尾对两个“医疗布丁（プリン医疗兵）”的战斗则必须要仔细考虑如何利用最佳配置来对敌，因为两个医疗布丁会不断地给己方回复，所以想要击败它们必须要一口气先干掉一只，这就要求玩家对其中一只造成短时间内的集中伤害，如此一来，围绕着战斗核心系统之一连锁与崩溃而展开的“攻击手＋追击手”的最佳配置搭配就能体现出威力了，由闪电担任攻击手主攻造成伤害，霍普担任追击手增加连锁以造成敌人崩溃，之后利用崩溃状态下的敌人会受到更大伤害的特点一口气消灭其中一只。此时可以切换为“治疗手＋强化手”的最佳配置进行 HP 回复以及各种强化状态的附加，然后如法炮制切换至“攻击手＋追击手”的组合消灭剩下一只。可以说这场战斗很好地诠释了最佳配置的应用，战斗非常具有战略性。

相对于闪电篇，斯诺篇的队伍由三人构成，最佳配置的应用则更复杂一些，但也更有趣。在快节奏的战斗中，玩家要考虑攻守平衡，比如先用“强化手＋攻击手＋追击手”的最佳配置强攻，在 HP 不多的时候再切换为“防御手＋治疗手＋强化手”的搭配，这实际上也是一种对整体队伍的操作，同时也避免了队友“犯傻”的情况出现。

除去以上的效用，最佳配置系统同样对“职务”起着作用，因为一旦切换最佳配置，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置。这次的试玩版中已经提供了最佳配置的编辑功能，想要考虑各种情况编辑出与之应对的最佳配置看来需要玩家好好动动脑子，同时也将是很有乐趣的一件事情。

试玩报告补充（1） 战斗中关于连锁和崩溃的调整比较明显，最大的一点便是连锁计量槽下降的速度明显加快，而魔法相对之前的试玩版能够增加的连锁计量槽长度也有下降，如此一来连锁与崩溃的难度提高，直接导致了游戏整体难度的提高，如此一来最佳配置更显效果。

在本次的 TGS 上提供的《FF XIII》试玩版中，除去最佳配置的应用，召唤兽的实际应用则是另一体验重点。作为系列招牌的召唤兽在本作中的地位可谓举足轻重，前作中基本想不起来用召唤兽的情况将不再存在。除此之外，与召唤兽息息相关的神秘数值 TP（战略点数）也揭开了面纱。

TP&DRIVE 掌握召唤关键的秘密！





进入驾驶模式时正在变身为白马的奥丁，本作中的召唤兽在进入驾驶模式时都会有一段非常精彩的变身动画，不容错过！

TP 技能与召唤兽

此次 TGS 的试玩版中相对之前的《FFVII ACC》同捆试玩版多出了“TP 技能（TP アビリティ）”的指令，展开之后有两个技能，包括系列传统的“调查（ライブラ）”以及“召唤”，分别对应消耗值 1 和 3，也就是说，想要执行这两个指令分别需要 TP LV.1 和 3。

召唤兽被召唤出来后，除召唤者之外的其他队伍成员将退场，留下召唤兽与召唤者共同作战。此时决定召唤兽战斗时间的指标便是 SP（召唤点数）。这个指数位于右下角色的 HP 以及时间计量槽区域显示，也就相当于召唤兽的 HP。但是需要注意的是，SP 即使在不受攻击的情况下也会随时间推移慢慢减少，减至 0 时召唤兽退场。

TGS2009 试玩报告（2）

TGS 试玩版中官方表示闪电篇是重视召唤兽的体验，而斯诺篇是重视最佳配置的应用。所以笔者在闪电篇的第一场战斗中看到闪电的 TP LV 为 5，就立刻从“TP 技能”中选择召唤将奥丁“请”了出来，顺带一提，召唤兽登场的动画依旧是华丽无限，看了让人莫名激动。奥丁登场后在非驾驶模式中一直是处于自动行动状态，因为召唤兽没有职务，所以玩家要配合它的行动来进行攻击以求达成高连锁和崩溃，不过此时最佳配置的切换依旧对召唤者有效，举例来说，如果此时玩家担任强化手的话，也可以对召唤兽进行战斗支援。

当召唤出召唤兽之后，随时可以按□键进入驾驶模式，但盲目进入驾驶模式的话是非常不值得的，此时玩家一定要注意召唤者时间计量槽下面的 DRIVE 槽，这将决定进入驾驶模式后召唤兽可以释放必杀技的最大消耗值，所以理论上召唤战斗的方针是在召唤兽的 SP 消耗殆尽之前，依靠达成尽可能多的连锁来攒满 DRIVE 槽，然后进入驾驶模式攻击敌人。

进入驾驶模式后，玩家要根据左边的消耗值最大值以及右边的招式表来释放各种必杀技来攻击敌人，不过这时要时刻心算，不要把消耗值全部用光，要留至少 1 来释放消耗全体消耗值（ALL）的召唤兽的“超必杀技”，比如奥丁的斩铁剑。此外还需要注意的是，进入驾驶模式后，要注意左边的表盘上有一个红色的倒计时槽，如果在这个到计时结束的时候没有执行任何指令的话，召唤兽就会退场，不过只要选择任何一个指令，倒计时又会从最大值开始。当然，玩家如果对操作没有信



心的话，可以在驾驶模式中按○键来进入自动驾驶模式。

以上就是笔者在战斗中运用召唤兽的试玩体验，接下来说一说与召唤紧密相关的 TP 值。在进行试玩版的游戏时白夜发现，召唤了一次奥丁之后再想召唤并不是一件很容易的事情，因为 TP 值相对比较难积攒——TP 只会在战斗结束后根据玩家的表现（比如战斗时间、崩溃次数等）给予奖励，在战斗中则基本不会上升，所以消耗 TP 很多的召唤指令在战斗中并不是经常能够使用的，玩家要在平时注意积攒 TP 在关键时刻让召唤兽派上用场。

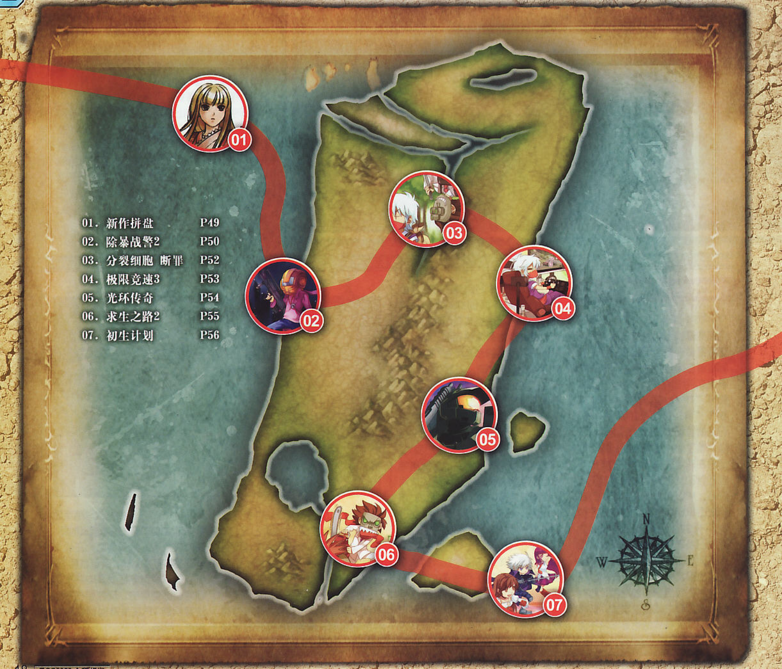
试玩报告补充（2） 这次的试玩版首次展现了游戏的部分菜单功能，比如装备、地图、最佳配置设置等，而且还有一些诸如“素材”等目前并无法使用的选项，菜单设计得极为华丽，绝对“赏心悦目”。此外，在战斗外的移动画面时，左下还会有同伴的提示等消息，是全语音的哦！

微软大陆之章
Microsoft阵营参展游戏汇总

日本是微软全球市场中的薄弱环节，虽然今年X360主机的销量已经在日本突破了100万台，但是和PS3还是有一定的差距，和Wii相比就更不用说了。去年微软排出了豪华的日式角色扮演游戏阵容，相比之下今年就没有什么主题。微软展出的游戏阵容相当豪华，不过其中大部分都是跨平台游戏。自家的大作如《光环》新作、《求生之路2》等都因为玩家口味问题，没有进行过多的宣传，完全不同于和E3上的意气风发。

通过这次展会我们可以看到，二三线厂商现在越来越愿意在X360上制作游戏，特别是动漫改编游戏和美少女游戏。尽管此类游戏的影响力有限，但是对于开拓市场、拓宽用户层来说还是有一定价值的。对于玩家（特别是成就饭）来说，多一些选择自然也是好事。

微软此次展出了大量试玩机台，提供了近30款游戏的试玩，这也是微软务实的一贯作风。《铁拳6》、《猎天使魔女》等新作都吸引了大量玩家。和前几年比起来，微软对日本玩家的吸引力明显增强，虽然还是不如索尼、任天堂两大地头蛇，但已经有了长足的进步。令人惊喜的是NATAL也有试玩，而且已经有对应的游戏。尽管目前对应的游戏很少，分量也不够，但是依然让我们感到惊喜，看来明年我们一定能玩到这个“火星科技”。



微软大陆强者名录

Microsoft阵营新作拼盘

九十九夜 II



■巨大的 BOSS 统率着一群杂兵出现，场面极具魄力。

X360 动作 ■NINETY-NINE NIGHTS II ■日版 ■Konami ■预定 2010 年发售

本来以为《九十九夜 II》在本次 TGS 上会有不少新情报，结果只有公开试玩。游戏由 1 代的微软发行改为了 Konami，不知这是否意味着本作不再有中文版。虽说动作游戏对语言要求不高，不过有中文的话当然会让我们的购买欲望更强一些。



■据透露游戏改用虚幻引擎 3 开发，因此画面有提升。

1 代的画面在当时看起来还是相当震撼的，漫山遍野的敌人让人看过之后久久难忘。本作的画面谈不上优秀，不过满屏敌人这个特点被保留了下来。而敌人的建模比 1 代精细得多，打起来不再有杀虫的感觉。另外游戏的血腥度也比 1 代有明显提升。

这回的战场上会增加很多新要素，以改变过去单纯就是砍砍砍的单调感觉。战场上的敌人种类比过去多很多，杂兵中也有体型巨大的怪物出现。此外还有能够增加敌人士兵的队长兵，以及不断召唤出新敌人的召唤塔登场，遇到这种敌人必须尽快出手。



▶如潮水般涌来的敌人便是本作的最大魅力。

史坦斯闸门



■适时使用手机会改变剧情发展，难度和创意兼备。

X360 文字冒险 ■シュタインズ ゲート ■日版 ■5pb. ■预定 2009 年 10 月 15 日发售

5pb. 和 Nitroplus 这对黄金组合联手打造了多款精品美少女游戏，这回的《史坦斯闸门》是它们在 X360 上的又一款力作，可视为《CHAOS;HEAD NOAH》的姊妹篇。游戏拥有出众的人设和剧情，而且系统也有很大更新。喜欢时间旅行题材的玩家千万不要错过。

本作的世界观是 99% 的科学 +1% 的奇幻，在这个世纪里时间机器是客观存在的。游戏中的主人公们因为时间机器而深受折磨，本来只是想拯救死者并查明真相，但渐渐的整个事件越来越复杂。

游戏的最大特色在于，尽管是文字冒险游戏，但通关没有任何选项！玩家只能通过使用或不使用手机来介入故事的发展，例如是否发短信、是否回电，随着你的行动不同故事也会有不同的发展。



◀这是游戏的女主人公牧濑红莉栖，天才傲娇少女



■不要被这名“巫女”骗了！其实他（漆原留佳）是伪娘。

侍魂 闪



▶看上去纤弱的铃姬，其实武器是父亲留下来的大剑

X360 格斗 ■侍魂 闪 ■日版 ■SNK Playmore ■预定 2009 年 12 月 10 日发售

尽管不复当年之勇，不过《侍魂》依然在玩家心目中拥有不可动摇的地位。系列最新作《侍魂 闪》即将登陆于 X360！游戏以 2008 年 4 月推出的街机版为蓝本，大幅强化了画面解析度和光影效果。街机版的评价不算高，不过经过一年多时间，想必游戏会有全方位的进化。

游戏玩法

游戏采用 3D 画面的表现方式，不过实际上依然采用了 2D 玩法，只是加入了能在画面内外移动的 3D 轴移动系统。游戏的系统包括弹剑、一闪、怒气爆发、空中连续技等等。游戏既有《铁拳》似的华丽空中连续技，也有系列一贯的一刀半条血的逆转技。

游戏采用 4 键制，但设定不同于系列以往作品，4 个键分别是横斩、纵斩、腿技和特殊动作。系列的招牌动作——重斩也相应变成了横大斩和纵大斩两种。特殊动作键是用来输入投技和弹剑的。

X360 支持 LIVE 对战，此外满足一定条件后可以使用两名 BOSS。



◀空中连续技是本作的一大特色。

出场角色

游戏一共收录了 24 名角色，霸王丸、桔右京、牙神幻十郎、娜可露露、夏洛特等经典角色一个不缺，另外还有 11 名全新角色。剧情以新角色猛千代、铃姬为主。游戏中女性角色继承了 4 代之后的性感路线，其中铃姬被一些人认为是最近几年的格斗游戏中最优秀人设之一。



◀游戏的选人画面，还是 2D 人设看得顺眼。

暴力无限

本作真正称得上是很黄很暴力。系列一直都有分尸设定，即给予对手最后一击时有可能破坏对手的尸体。这个设定以往虽然也有，但是鉴于 2D 画面的表现力，刺激度有所缓和。而本作改为 3D 表现后依然保留分尸设定，着实让人看了触目心惊。游戏中甚至连可爱的娜可露露也难逃毒手。喜欢重口味的玩家绝对不能错过本作。

文 藤曦 编 星夜 美编 anubis 插画 恶魔猫娜那

“终于获得了和平。你摧毁了世界上最邪恶的犯罪帝国，你让太平洋城重新恢复法律与秩序。你让人们重新过上了正常的生活。感谢你！”

——这是他们对我的褒奖，然而我却毫无欣慰可言。我消灭了三大黑帮，清除了反叛势力。Agency 重新掌控了城市，以保护市民的名义采取高压与独裁统治。然而我在上次的行动中无意间释放了一种危险病毒，病毒已经开始在人群中传播，将大片地区变成无法控制与居住的危险之地。Agency 将这些地区一个又一个地抛弃，同时借助对媒体的控制告诉人们一切已经得到控制。人民没有那么好骗，他们开始成立地下反抗组织对抗 Agency。我没有想到自己会造成如此罪孽，现在我要收拾自己留下的烂摊子……



CRACKDOWN 2

除暴战警2	Microsoft/Ruffian Games		动作
X360	Crackdown 2		美版
	预定2010年发售	1人	59.99美元
	对应16人网络模式		对应玩家年龄：未定

新团队，新变化

《除暴战警》原作中为玩家创造了一个全新的开放世界，实现了真正的“为所欲为”，主角是以歼灭三大犯罪集团为目标的超能力战警。游戏一开始太平洋城的三大岛屿都可以自由探索，这款由《GTA》之父 David Jones 打造的沙箱式游戏果然出手不凡，销量超过了 150 万套。不过续作却交给了另外一个工作室。前作的 Realtime Worlds 本来已经摩拳擦掌地进行了《除暴战警2》的初期制作，但是没有获得微软的通过，之后他们就转而开发其他游戏，而微软只能将《除暴战警 2》交给了其他工作室。

负责本作开发的 Ruffian Games 位于苏格兰丹第市，就在 Realtimes Worlds 附近，公司的很多成员都是来自《除暴战警》原作团队。他们决定让玩家重返太平洋城，主要的变化在于，这次游戏将会弥补前作最大的缺陷——剧情。



■游戏故事发生在前作的几年之后，但新太平洋城的很多个地标建筑仍然还在。某些老建筑已经坍塌，建起了一些新的建筑，但是道路格局仍然是一样的。



■本作的剧情元素将会比之前大大强化。

变异人参战！

游戏讲述某生化实验室被奇袭后，实验室里的变异人逃到了太平洋城，后来的几年他们逐渐占领了下水道，并且开始走上街头四处杀人。Agency 试图掩盖真相，市民只能自求多福。由于对 Agency 的无能怨声载道，市民们组成了反叛军 CELL。对抗 Agency 与变异人。三方势力的战斗让城市变成了一座战场。CELL 集结所有力量击溃了 Agency 的核心：超能力战警总部，没有了这个机构，Agency 势力大大减弱，被不断逼退，最后仅留守 Agency Tower，而 CELL 成为主要的人类势力。Agency 虽然失去了对城市的控制，但是他们仍然在秘密从事其神秘计划，这个计划的真相将由你自己来揭开……

游戏开始时，Agency 正准备反扑，超能力战警机构正在重新组建。不过这次处境更为严峻，需要更多战警才能实现 Agency 的目标……



©Microsoft Corporation. All Rights Reserved

4人组队作战

《除暴战警》原作中最大的创新之一就是加入了双人合作模式，而本作将会支持 4 人合作，而且多人合作执行任务才是本作的核心，虽然玩家也可以独立完成任务，但组队才是最佳选择。因为在游戏中敌人的数量将会大大增加。

与前作一样，玩家有五种技能种类，分别是：敏捷度、力量、驾驶、枪械与爆破，随着游戏的进行各方面技能不断提升，玩家可以根据自己和朋友的技能特长有效搭配。驾驶技能提高到一定等级可以驾驶新型 Agency 直升机。

变异人总是以量取胜，智能较低，但身体力量极高。好在他们总是成群出没，因此使用手榴弹就可以解决一大片。本作也会出现很多全新进化型变异人，低级形态只不过是与丧尸相似，而后期的高级形态绝对可以让最强悍的除暴战警也不由得发抖。有些变异人与除暴战警一样拥有超能力，当你在高楼顶上跳跃时，他们可能也会高速跳跃跟随而来。最高级别的变异人与最高级别的超能力战警拥有基本对等的能力。



■制作人推荐玩家以网络4人合作的方式挑战主线任务。

任务互相关联

本作制作人 Thomson 表示，前作的关卡设计与多人模式他都很喜欢，然而BOSS战“可能是《除暴战警》中最烂的地方”。改变 BOSS 战过于单调的缺陷是本作的主要目标之一，游戏的任务目标将会更加多样。各个任务都是互相关联的，玩家的行动将会对游戏世界造成影响。

在某个任务中，玩家的目标是占领某个重兵把守的电站，附近的一个 CELL 行动基地就是靠这个电站提供能源。这个任务可以在短期内对 Agency 有利，然而会对该地区的长远目标产生不利影响。没有了电，CELL 基地就无法制造紫外线光——这是对变异人致命的因素。没有了紫外线光的屏障后，变异人开始从地道里爬出来，周围整片地区都会遭到影响。如果你是在夜晚袭击电站，可能刚好会碰到涌出地面的变异人，让任务更加复杂化。不过 CELL 的卫兵们都忙着应付变异人，可能又会让你的行动更简单。



■本作的暴力表现似乎将会大大提升。



■玩家只有在第一关才能看到战警的脸，到了后面随着等级的提升，全身将会包裹在盔甲中。



■巧妙的关卡设计将会让战斗的策略性大大提高。

创意武器 乐趣无尽

在更加混乱而危险的太平洋城，即使你拥有超能力，最终仍然还是要靠武器决定胜负。本作收录了前作的所有载具，并且全部进行了重新设计，而最大的变化是超能力战警本身的装备。新增的武器有 UV 霰弹枪，能爆发出强烈光束，用于近距离攻击变异人。最酷的新武器叫做“mag”，这实际上就是一种粘性手榴弹，能够与其他的 mag 通过磁性相吸引，如果你将一个 mag 粘在高楼边缘，然后在地面的汽车上扔一颗 mag，你将会看到汽车被吸到高空，如果在地面停车场上多扔几颗 mag，就会看到一排汽车形成阶梯状挂在空中，你可以用这个汽车阶梯爬到建筑物上方。或者你可以在煤气罐上面扔一颗，另一颗扔在敌人身上，你就会看到敌人与煤气罐被吸到一起，然后对着煤气罐开枪，就可以将敌人炸上天。mag 在本作中将会给玩家带来无穷乐趣。

本作的瞄准系统也有一些变化，拨一下摇杆就自动锁定特定部位的简单操作成为过去，本作需要更精确的瞄准。对该系统进行改变的原因是考虑到在网络对战中，自动锁定系统会导致玩家不断使用爆头战术，破坏了游戏的乐趣与平衡性。这次的新瞄准系统更倾向于手动瞄准，不过还是有一点自动辅助。例如将准星对准一个大致区域（比如头部）时，准星会逐渐变小，这时玩家就要用最快的速度进行精确瞄准调整，将准星移出该部位后，准星面积又会逐渐扩大。这样对摇杆瞄准苦手的玩家可以击中敌人，而操作熟练的高手也可以获得一枪毙命的快感。



黑暗的密室里出现一条三点式……不！是一个发出3个光点的夜视镜，戴夜视镜的家伙站在黑暗中狂笑：“哈哈哈！我这个大众脸士兵甲终于也要当主角啦！”

这个士兵甲正笑得全身发抖时，突然从背后冒出一个黑影，原来是一个满脸胡茬的大叔，他把士兵甲一把按在地上，对着他的脸狠揍了几拳，然后夺过了“三点式”，啐道：“我山姆大叔的东西你都敢抢？当真是活得不耐烦了！”

确保已经将士兵甲揍得亲妈都认不出来后，山姆大叔戴上了他那传说中的夜视镜。于是，消失了3年的三点式传说又重出江湖……

标记与行刑

文 藤曦 编 多边形
美编 anubis 插画 恶魔猫娜那

几个月前的E3展中，传说中的特工山姆·费舍尔重出江湖，这次游戏的大变革给人最大的印象是“标志性的夜视镜不复存在”，由于剧情的需要山姆·费舍尔无法使用高科技设备，让玩家担忧会失去了以往的许多乐趣。不过在这次的TGS展中，育碧提供了游戏后期关卡的试玩，给人最大的惊喜就是费舍尔又戴上了那副发出三点绿光的夜视镜，而且这次还是以往的改良版。此外，其他高科技装备也纷纷登场，并且全部重新设计和改进，给玩家带来熟悉而又新鲜的游戏感觉。

这次公布的关卡一开始，镜头先是穿过一条小巷，越过了几个士兵，然后锁定在山姆·费舍尔的身上。这一关的任务目标是正威胁到华盛顿安全的电磁脉冲武器，游戏刚开始费舍尔的目标是为女儿复仇，然而最终还是要扮演化解国家危机的大英雄。每次任务开始时任务目标就会以文字照射在附近的墙壁上。

本作的关键系统叫做“标记与行刑”，按键锁定某个敌人将其“标记”之后，只要再按一个键，费舍尔就会自动用流畅迅速的动作将其解决。本作还有动作丰富的审讯系统，一旦将敌兵逮住，就可以对着他猛抽脸，或者揪着他的头部撞向墙壁。还有更残忍的方法是用刀刺穿敌兵的手然后挂在树上。



■《分裂细胞 断罪》目前正处于后期调试与润色阶段，目前游戏画面已经与最终成品非常接近。



■这次你的舞台将会是华盛顿。



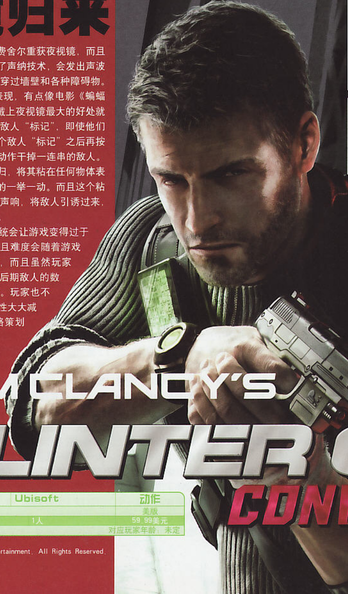
▲对敌人进行审讯时，你会看到费舍尔的每一个动作在敌人身上所留下的伤痕细节。

夜视镜归来

TGS试玩版最大的特点就是让费舍尔重获夜视镜，而且这次的夜视镜与过去不同，它采用了声纳技术，会发出声波即时探测周围的环境，这样就可以穿过墙壁和各种障碍物。这种功能采用了独特的视觉效果表现，有点像电影《蝙蝠侠 暗黑骑士》最后的一个片段。戴上夜视镜最大的好处就是可以连续杀敌，能够接连将多个敌人“标记”，即使他们是在墙壁的另一侧。将场景中的多个敌人“标记”之后再按键执行，就可以像电影一样以流畅动作干掉一连串的敌人。

之前出现的粘性摄像头也会回归，将其粘在任何物体表面上，就可以躲在安全处看到敌人的一举一动。而且这个粘性摄像头还有诱敌功能，使其发出声响，将敌人引诱过来，靠近之后就引爆摄像头将敌人击毙。

听起来“标记与行刑”这个系统会让游戏变得过于简单。事实上并没有那么容易，而且难度会随着游戏的进行不断提高。敌人的AI很高，而且虽然玩家可以连续锁定多个敌人，但是到了后期敌人的数量实在太多，让玩家难以同时应付。玩家也不用担心这个系统会导致游戏的互动性大大减弱，因为在紧张的氛围下进行战略策划非常考验玩家的应变与规划能力。



分裂细胞 断罪	Ubisoft	动作
X360 Splinter Cell, Conviction		美版
预定2010年2月23日发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

©2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



我是一名车手，我对自己的技术有自信，我喜欢在赛道上飞驰竞速的感觉，当速度达到一个让人惊异的高度，比如 350km/h，我能清晰看到自己生命的意义。什么？你觉得我在胡扯？虽然你不能像我这个专业车手一样在沥青赛道上奔驰，但也可以花点儿小钱，弄到一种名为 Xbox360 的主机，配上三块屏幕、力回馈方向盘、舒服的框架和皮椅，然后试试看能不能找到……

极限竞速3	Microsoft/Turn 10 Studios	竞速
X360 Forza Motorsport 3		日版
预定2009年10月22日发售	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：3岁以上

文 多边形 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

自由涂装


■自由涂装的界面，玩家自制的蝙蝠侠主题涂装。

先进的自由涂装系统是“《极限竞速》系列”引以为豪的要素。前作中，玩家一般会以Mini Cooper作为基板，在其平整的车顶将各种预定的元素拼合在一起设计出漂亮的涂装。而本作中，玩家在制作图案时将更加方便，可以直接在空白的画布上拼组各种图形、图案或者属于自己的图画，你甚至可以打开网格显示助于绘图，游戏还将提供数不清的预备图形供你选用，新作允许每辆车上叠加 4100 层涂层，对，你没看错，是四千一百层，准备好制作一些细节惟妙惟肖的人物肖像了吗？涂装的“艺术家们”在本作中将有更广阔的空间发挥自己的天分！

涂装部分的另一项进化就是全新的贩卖系统。玩家可以将自己的截图、回放影像、涂装图案和调校数据在网络上与其他玩家分享。在分享的背后，更有趣的是一套交易系统，玩家可以将自己的艺术品放在网上贩卖，当然，交易的货币是游戏中的钱，你的劳动成果换来的钱可以用在单人模式中或者购买其他人的艺术品。你可以设定自己货物的价格和贩卖次数，限定它在市场上的数量让其成为名副其实的限定版。

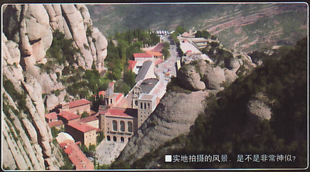


◀让自己涂装的车辆混进这漂亮的车群之中。

试玩版


■西班牙的Camino Viejo赛道，很有特色的山脊。

前不久 Xbox LIVE 上放出了游戏的 DEMO 供所有金会员下载，提供了 5 辆车和 1 条赛道，通过这个 DEMO 玩家可以更直接地体验到这款模拟真实驾驶的竞速游戏了。车辆的操作感在前作的基础上进一步强化，虽然试玩版不能对车体本身进行调校，但是通过开关辅助驾驶系统可以清楚地感受到游戏制作的用心，辅助系统从无到有的各个阶段适合各种游戏水平的玩家进行游戏，如果将辅助系统全部关闭，玩家将接受非常严峻的驾驶挑战！游戏的画面非常棒，在车库选择车辆的时候，车体用到了最多的多边形，细节效果出众。进入游戏后，车体建模稍有下降，但是车损效果非常好，漆被刮掉的痕迹历历在目，从各个金属板块的缝隙开始弯折。环境的细致程度让人惊叹，这条西班牙的 Camino Viejo 赛道和现实中的实地景色非常神似。


■实地拍摄的风景，是不是非常神似？

不过车内视角显示出一定的问题，首先是车内细节的欠缺，质感稍差。其次是视角的位置，车手所在的位置总是有些尴尬，稍微有些不舒服，而且车辆的后视镜竟然无法显示完整，只是在屏幕一侧露出一半。不过这个 DEMO 应该是比较早的版本，Turn 10 声明说已经对车内视角进行了调整，TGS 的试玩版中同一辆车的视角有了一定程度地优化，希望在正式版中车内视角能有更好的表现。最后，车手换档是没有动作的，这一点制作人也表示遗憾，他说手部从离开方向盘到换档杆的动作非常复杂，各个手指都需要细微的调整，因为发售日已经逼近，强硬地更改也许会让本来还算协调的动作变得不协调，所以最后决定不做更改了，玩家只能当做全部车辆都是在用拨片式换档，当然，拨片的小动作也要稍稍地无视一下……




■新的试玩版中后视镜的位置还不错，不知道一个屏幕的话会是什么样子。

《极限竞速 3》在这个月就会与所有玩家见面，这款世界顶尖水平的模拟驾驶游戏一定会为所有喜欢或希望尝试竞速游戏的玩家带来“极限的快乐”。

©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



文 藤曦 美编 anubis

光环传奇

日本五大动画名门携手打造！

微软帝国久攻日出之国数年，未果。是日，开路大将士官长找到微软日本方面军总帅泉水敬。

士官长：“吾有一计，可听否？”

泉水敬：“愿闻其详。”

士官长：“眼下日方盟军皆生异心，何不曲线救国，借异族之力为我所用？”

泉水敬：“爱卿可有异族盟友？”

士官长：“吾已获五族之力，今秋可战！”

泉水敬大喜，当下命士官长率5支异族盟军，开辟另一个战场。翌日军团浩浩荡荡地出发，天空中惊现巨大光环，泉水敬对着士官长慨然高呼：“愿君谱写光环传奇！”



4度工作室

4度工作室负责制作其中的两集，分别是“起源”和“保姆”。前者是从某个神秘角色的角度讲述《光环》世界的整个历史。在区区十几分钟内概括历史并不容易，可能要有对《光环》世界观的基本认识才能看懂。这将会是一集波澜壮阔的动画，O'Connor表示将会有一些从未露面的角色登场，他们的出现将会让玩家惊讶。“保姆”讲述的是ODST与斯巴达之间的故事，将会有很多紧张的对峙场面，具体发生时间是在《光环》第一作的数年前。

传奇 即将诞生

《光环传奇》动画系列的第一集可能比我们想像的还要更早上市，虽然目前为止微软仅表示上市时间是秋季，不过负责人Frank O'Connor表示具体时间是“初秋”。在DVD版上市之前，微软首先会在《光环》网络服务Halo Waypoint中提供在线点播版本，而且售价“将会让大家感到欣喜”，Xbox LIVE的金会员很可能可以免费欣赏。DVD版将会包含幕后花絮，讲述参与动画版制作的多家工作室是如何与微软一起合作的。

《光环传奇》的每一集长度为10～15分钟左右，分别由一家日本动画公司制作，采用的画面风格也是多种多样，包括1980年代的老式水彩画风格，以及如今的尖端CG画面。除了东映动画制作的一个番外篇外，《光环传奇》中的所有内容都是“《光环》系列”剧情的正式内容，很有可能会在未来的游戏中出现。



BONES

BONES制作的一集完全是为机甲迷准备的，《超时空要塞》、《机甲创世纪》等片的荒牧伸志担任本集的机甲设定，设计了实验性能量防护服。某士兵被派往遥远的星球受命摧毁该防护服，当他抵达星球时，发现那里仍然有人类居住，但是他们已经处于星盟的统治之下，防护服是他们生存的惟一希望。因此他违反了命令，保留了防护服，并帮助当地人民反抗星盟。在这一集中，你将会看到《光环》游戏里前所未见的战斗。

Production IG



Production IG也负责制作两集。第一集是“返乡”，采用较为传统的风格，主角将会是一位女性斯巴达战士。另外一集叫做“决斗”，采用了独特的水彩画风格。这一集讲述的是精英与星盟的第一次接触。O'Connor将其描述为日本人与葡萄牙人的初次接触，闭关锁国的日本自此之后发生了激烈的变革。

Casio Entertainment

Casio Entertainment制作的章节采用全CG技术，名称是“包裹”。这个章节很可能分为两集。标题中所谓的“包裹”将由斯巴达战士递送。这个章节中将会有激烈的太空大战，战斗场面非常火爆。之后是在星盟飞船上的动作戏，可以看到士官长用光剑与精英对决。



东映动画

东映动画制作的一集可能会在玩家中引起最大的争议，这一集的风格有点儿童向。微软表示因为很多《光环》玩家都已经身为人父，这一集是希望玩家能够与自己的孩子一起看。这一集的主角将会是Spartan 1337。





现在插播一条新闻：最近在沼泽地附近的游乐场有奇怪生物出没，市民出行请绕道而行。不久前有位名叫 ACE 飞行员的男子前往东京时途径此地，结果被奇怪生物抢走行李箱，据说里面装了满满一箱子的钞票。根据多位市民目击，此后游乐场一带终日有嗜血成性的面具电锯男出没，奇怪生物的数量从此锐减……

文 星夜 美编 anubis 插画 恶魔猫娜那

求生之路2	Valve		主视角射击
X360	Left 4 Dead 2		美版
	预定2009年11月17日发售	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定





黑暗嘉年华

《求生之路 2》建立在前作的框架之上，主要的变化在于新增的武器、战术与特殊技能。本作中每张地图的近战武器类型都有所不同，比如在沼泽地的树木旁经常会发现一些斧子可用，而在城市地区会更经常发现警棍。Valve 的开发人员说："这次的原则是：丧尸们将祈祷我们别用光子弹，因为近距离武器更要命，不仅增加了许多钝器，还有可爱的电锯——更别提大大强化的肢解与喷血……"

TGS 的"黑暗嘉年华"关卡发生在一个游乐场中，由于道路已经被成堆的汽车堵住，玩家只能越过附近的山丘，穿过一条小河和一个森林地带，来到一个两层楼的汽车旅馆，那里已经是丧尸的天下。在那里可以看到本作的几种新怪物。Spitter 会到处喷射绿色的酸性粘性物质，不小心被喷到就要遭殃；Charger 体型巨大，会冲到人群里，抓走我们的队友，然后用手将其紧紧抓住不断往地上砸。这些特殊怪物还会互相合作袭击玩家。而前作中已有的一些敌人在行为方式方面会有所变化，例如 Witch 这次会出现在白天的关卡中，将给玩家制造更多的麻烦。

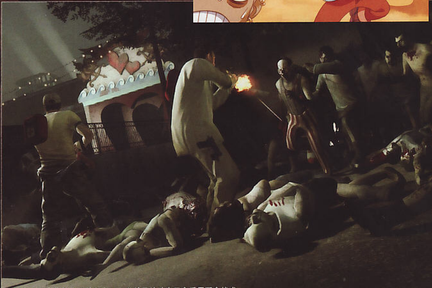
低级丧尸也不好惹

除了特殊丧尸之外，还有 Valve 所谓的"不普通的普通丧尸"，即尸群中比那些一枪毙命的丧尸稍微高级一些的家伙，比如生命力较强的防暴警察，以及会通知其他丧尸一起围攻玩家的小丑。还有相当厉害的野生沼泽地人，他们也会向玩家吐粘性物质，让玩家暂时看不到前方。而且这群家伙还有一些独特能力，比如不怕火，或者身体的某个侧面不怕子弹。

其他普通的低级丧尸采用了全新的身体部位伤害建模，脑袋、脖子、手脚等部位都有其单独的属性，除了打掉脑袋、砍掉手臂、把胸膛打烂外，当地人跑向你的时候，你还可以把他的腿打瘸。黑暗嘉年华的关卡从黄昏延续到夜晚，丧尸的行为方式将会随着时间的流逝而改变。


■如果碰到小丑一定要先将其消灭以免招来同伴。




■高AI是本作的主要特色之一，尤其是特殊丧尸会采用配合战术。

©2009 Valve Corporation. All Rights Reserved.

初生计划

重要性相当于新一代主机的 微软战略级产品！

文 清国倾城 编 雷电
美编 木仙 插画 恶魔猫娜那



财力雄厚的微软帝国攻城略地，眼看着势力超越了索尼王国，然而却被任天堂公国挡住了去路。

任天堂公国发现了上古神兵“威力双节棍”与“威力遥控棒”，霎那间天地变色，集天地之气的任天堂公国如有天神相助，很快征服了世界。

微软帝国不甘失败，开始暗中筹谋“初生计划”，试图用九天玄铁打造一个可与威力遥控棒抗衡的神兵利器。此神器于东瀛岛国秘密试炼，甫一亮相便令当地战国大名们众皆臣服，纷纷宣誓效忠。这神器究竟有何玄机？请看以下探子秘报。



“初生计划”现场检证

在微软面向媒体的演示会中，仍然是由Natal的创意主管Kudo Tsunoda首先进行演示，演示的DEMO还是E3中那段用四肢挡球的游戏《Ricochet》。你可能会觉得对着空气手舞足蹈有点傻，但当你自己站在电视机前用自己的四肢玩游戏时，就会感受到它的魅力。

Kudo进行了简要的介绍后，开始让记者们自己体验。Natal会自动识别站在摄像头前的新玩家，甚至会调整画面中代表玩家的人体模型，使之身形与玩家匹配。摄像头不仅能够判断玩家的动作，还能根据动作的速度判断每个动作的力度，这样画面中的透明人形拍球的力度也会随之变化。拍球的力道越大，就会使其燃烧起熊熊火焰，球弹飞时的速度将会达到通常状态下的两倍。从玩家做出动作，到画面中的透明人形做出同样的动作之间有一定的延迟，这是因为摄像头扫描玩家的全身动作需要大约5帧的时间。如果你完全静止地站立在原地，会发现屏幕中你的化身会有一点颤抖的动作。除了这一些细节上的不足外，Natal几乎可以将玩家的动作完美地还原到屏幕中。


■简单却充满乐趣的《Ricochet》，玩家可以控制击球的力度。

Natal版块魂

《Ricochet》的演示之后，Kudo展示了一些之前从未公布的Natal对应游戏。在E3展期间，微软已经公开了《火爆狂飙 天堂》的Natal版，而在这次的TGS展中公开了两款来自日本厂商的对应作品，分别是NBGI的《块魂》和Taito的《太空侵略者 极限版》。在《块魂》中，玩家要像超人（或者僵尸）一样将双手伸出，然后将手臂左右移动控制球的滚动方向。如果想要移动镜头，只要迅速将手向上抬。游戏的操作非常灵敏，玩家可以轻松地绕过移动的物体，精确地移动到目标物前方，这样就算是从来没玩过游戏的新手也可以很直观地控制球的滚动。


■玩Natal版《块魂》时的动作示范。

Natal版太空侵略者

《太空侵略者》这么一个射击游戏居然也能用体感操作，这着实令人意外。在《太空侵略者 极限版》的Natal版中，玩家要用整个身体来控制飞船的移动，例如想要让飞船向左移动，就要向左边跳，向右移动身体，就可以将飞船向右移动躲避子弹。想要射击，只要抬起手臂向前指即可。当然，比起手柄这种用身体操作的方式精确度肯定要差许多，只能用于较为简单的关卡，除非你想自虐，否则在枪林弹雨的关卡中，估计不会有人想要不停地蹦来蹦去。这个Natal版《太空侵略者 极限版》DEMO主要还是用于技术演示，不一定能够作为产品上市。开发者目前仍在摸索Natal的游戏开发方案，存在一些比较荒谬的操作设定也是很正常的。可以看到，Natal游戏的运动量将会比Wii更大，因为Wii的绝大多数游戏只要动手臂即可，而Natal在通常情况下都要用到整个身体。


■玩《太空侵略者 极限版》的Natal版时需要双手举起左右跳跃，是一种运动量相当大的玩法。

全球15家大型发行商全力支持

微软于2009年9月24日宣布，"初生计划"已经获得全球15家大型第三方游戏发行商的强力支持，这些厂商大多是在今年6月初收到了微软寄出的开发工具包，目前已经在开发相关作品。这15家厂商分别是：Capcom、Koei Tecmo、Konami、Square Enix、SEGA、Hudson、NBGI、FromSoftware、Activision Blizzard、Bethesda Softworks、EA、Disney Interactive、MTV Games、THQ、Ubisoft。这些发行商占据了全球第三方超过70%的市场份额，有了他们的强力支持，确保了"初生计划"将会拥有充足的软件阵容。

微软还在TGS期间组织了由小岛秀夫、名越稔洋和稻船敬二组成的全明星座谈会，三位名制作人对"初生计划"的期待溢于言表。小岛秀夫在会后对记者说："我没打算用Natal为休闲用户开发游戏，我更感兴趣的是制作核心玩家想玩的游戏，用它来制作《光环》、《战争机器》那样的游戏，当然还有《潜龙谍影》。我不会把它做得很简单，它将会是对玩家来说很深刻的东西。"



■TGS现场举办的小岛秀夫、名越稔洋和稻船敬二座谈会。

名家谈Natal

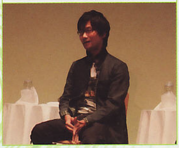


Capcom开发本部长 稻船敬二

Natal超出了我的期待，从技术上来说，它超越了现有的一切游戏产品。它将会刺激我们的创新精神，它绝对是所有人都应该期待的产品。

Konami专务执行役员 小岛秀夫

见到"初生计划"的时候，我所受到的冲击就像当年游戏开发从2D进化到3D时一样。它有可能会完全改变人们的生活方式。Konami也希望诸位用户很快就能体验到这个"初生计划"。虽然现在还无法透露详情，请诸位期待鄙社的相关作品。



Square Enix社长 和田洋一

Square Enix认为"初生计划"是更为自然的人机交互界面，我们期待着它带来的全新娱乐可能性。





EA Sports总裁 Peter Moore

微软的"初生计划"将会在根本上改变玩家玩体育游戏的方式，在EA，我们的顶级开发团队已经在使用这些工具，目标是在体育和赛车等类型上带来全新的作品。



Ubisoft首席执行官 Yves Guillemot

育碧认为"初生计划"前景无限，育碧已经利用这种全面进化的操作方式，正在设计新类型的作品，希望吸引更多人玩游戏。



SEGA研究开发统括部长 名越稔洋

"初生计划"将为游戏创造一片新天地，而且很有可能会改变我们日本人情感表达的方式。

NBGI内容制作部第二企划部高级经理 坂上阳三



有了"初生计划"，今后将会在所有种类的游戏中体验到更加真实的体感效果。现在我们还不能公布相关作品详情，不过我希望新作能够带来令人兴奋的体验。



"初生计划"对于我们的挑战精神有着无限的可能性。我希望创造出全新的娱乐类型，为玩家提供前所未有的新鲜体验。

Koei Tecmo软件事业部长 杉山芳树



任天堂大陆之章

Nintendo阵营参展游戏汇总

同以往一样，我们在本届TGS展会上依旧看不到任天堂官方展区的影子。大概在很多人看来，缺少了任天堂的直接参与，出展的Wii游戏和NDS游戏不论在数量上还是质量上似乎都会大打折扣。然而事实却并非如此。一方面，我们看到了以Capcom和Ubisoft为首的众多第三方厂商针对任天堂主机推出了多款有着广泛影响力和号召力的重头游戏；另一方面，大量热心玩家也在任天堂主机的游戏试玩区排起了长长的队伍——这直接表明了任天堂阵营稳固的群众基础。《生化危机 黑暗历代记》、《疯兔归乡记》、《赤钢铁2》、《圣恩传说》……一个个响亮的游戏品牌预示着几乎所有的任天堂主机拥有者都将在下半年中获得属于自己的一份大礼。

另外，我们在今年的展会上还可以看到这样一个事实：Wii平台的游戏开始变得越来越成熟、越来越丰满，众多游戏厂商不再是一味地滥用Wii的体感操作机能，而是真真正正地深入挖掘和充分利用这台异质主机的潜力——今后的Wii游戏无疑将会更加好玩、更加耐玩！

而对于稳坐掌机平台老大位子的NDS来说，由于有着诸如《第二国度》、《光之4战士 最终幻想外传》等潜力股的支持，其地位依旧是难以撼动的。



任天堂大陆强者名录

Nintendo阵营新作拼盘



超级猴球 平衡摇摆

Wii 动作 ■Super Monkey Ball: Step & Roll ■美版
■SEGA ■发售日未定

对平衡板的支持

通过操作Wii遥控器来进行游戏，这样的体感要素对于前作的老玩家来说已经不算陌生。为了使得这一次的游戏更具新意，对平衡板的支持自然就显得非常必要了。在经过了《Wii Fit》和《家庭滑雪》游戏之后，很多玩家对支持平衡板的全新游戏方式已经有所了解。不过，之前的这些游戏基本上只是简单地用到了平衡板的重力平衡感应机能。而在这款强调高速运动和急速转弯的高技巧性游戏中，平衡板的作用才应该算是真正表现出全部特色。并且，通过以双脚踩踏的方式来控制游戏中的小猴子，玩家的代入感自然也要比单纯采用Wii遥控器的方式更强。





丰富多彩的迷你游戏

除了传统的滚球游戏方式之外，这一次的游戏中依然存在丰富多彩的迷你游戏。尽管这些迷你游戏不在涉及滚球，但依然是针对平衡板的特性来量身定做的。玩家不仅要掌握好平衡身体的技巧，还要巧妙利用重力的变化让游戏中的小猴子完成诸如跳绳、翻筋斗甚至过独木桥等特殊动作。





一切尽在滚动与平衡之间

[文: 炎骑士]

光之4战士 最终幻想外传

NDS 角色扮演 ■光の4战士－ファイナルファンタジ外传－ ■日版
■Square Enix ■预定2009年秋季发售

[文: 炎骑士]

QQ的卡通渲染风格

在早期的报道中，我们就已经知道本作的画面风格是走可爱路线。不仅游戏中的人物造型采用了独特的Q版造型，而且在世界观设定上也与画面风格相呼应。而这样的结果就是，在TGS现场的试玩人群中，除了可以看到喜爱角色扮演游戏的男性玩家之外，还可以见到很多的女性玩家和中小学生。SE的这一招绝对是狠呀！不难预见，待到游戏实际发售后，销量也会非常可观。当然从另外一个角度来说，采用相对简单的Q版角色设定和卡通渲染技术，这样的作法不仅可以凸显游戏的特色，也避免了NDS在画面表现力上的欠缺。



传统与特色相结合的战斗系统

游戏的基本作战规则是传统的"踩地雷"方式。此外游戏中还有气力槽的设定，用于施放各种魔法。战斗中的选项比较简单，有基本的"たたかう（战斗）"、"ためる（蓄力）"以及"アイテム （道具）"这三种指令菜单。另外还有各个角色自身习得的不同魔法能力，游戏中允许最多同时设置6个不同的魔法能力。特别指出的是，角色施放魔法所消耗的气力需要通过蓄力来恢复，并且会占用一个回合的行动次数。





回归传统的奇趣童话

特报

龙之子VS.卡普空 终极全明星

Wii 格斗 ■Tatsunoko vs.Capcom Ultimate All-Stars ■日版 ■Capcom ■预定 2010 年 1 月 28 日发售

[文：炎骑士]

再度归来的终极明星大对决!



与前作的异同

除了新增角色之外，本作与前作的表面差异基本上只在角色选择界面中有所体现。然而，如果你正式进入游戏，那么就会发现平衡性方面的进步。前作中登场的一些个体较小的、能力较弱的角色的实力在本作中有所强化，而那些大块头的强力角色则相对有所削弱。当然，除了这些以外，前作中的喧哗热闹气氛依然得以充分的保留。特别是对于出自各款动画和游戏作品中的角色，他们的一招一式都将继续保持着"本门流派"的特色。而这，对于同时喜欢 Capcom 游戏和龙之子出品动画作品的玩家来说，才是最为重要的。



弗兰克·韦斯特

Flank West

出自《丧尸围城》

身为自由摄影师的弗兰克并不是一个文弱的新闻工作者。相反，由于掌握了丰富的生存技巧，他能够在被大群丧尸包围的购物中心里杀出一条血路。在本作中登场弗兰克依然保留着他的职业习惯——永不离手的照相机。游戏中弗兰克的一招一式中无不透着原作中的特色，各种生活用品和体育器材都是弗兰克的趁手武器。不必说，他的攻击方式自然是充满了欢乐搞笑的元素，诸如用球棒将对手一举击飞、用扫把猛敲敌人的脑袋等攻击方式，简直是数不胜数。而且，信不信由你，他的必杀技是将丧尸召唤出来发动群体攻击。





宇宙骑士·利刃

テッカマンブレード

出自《宇宙骑士 利刃》

宇宙骑士是普通人类被外星怪兽"拉达姆"控制思想、变身后的产物，D-Boy 的家人遭到拉达姆的精神控制变成了杀人机器，只有他本人在成为宇宙骑士的同时还保留着人性。加入到游戏之中的 D-Boy 依然保留着变身为"宇宙骑士 · 利刃"之后的招牌式武器——具有高速连击能力的双头长矛"テックランサ "。此外，D-Boy 在原作中的反物质粒子武器"ボルテッカ"则成为了他在游戏之中的必杀技。





疯兔归乡记

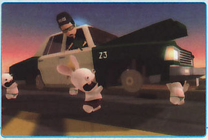
Wii 动作 ■Rabbids Go Home ■美版 ■Ubisoft ■预定 2009 年 11 月 3 日发售

[文：炎骑士]



当心，狗来啦!

除了无处不在的防化特种兵之外，疯兔们在游戏中还会遇到另外一种敌人，这就是狗。而且，相比人类，出现在游戏中的狗似乎将成为兔子的天敌。一旦有狗出现，那么兔子们所能做的就只有——跑！被追赶的滋味不好受，但在逃命的过程中显然还是有一定技巧的。例如，在表现超级市场的关卡中，即使有狗在追赶，玩家还是要操纵兔子在逃跑的同时想方设法搞一些战利品。空手而归岂不让人笑话！



搬走一切可以拿得动的东西!

在以前的报道中，我们已经知道本次的游戏将会围绕着"疯兔奔月回家"的主题展开。既然兔子选择了建造通天塔的回家方式，那么这一次的游戏自然就会引入收集要素的概念。事实上，玩家需要操纵兔子在游戏的全过程不断获取所能得到的一切道具。在一个试玩关卡中，疯兔们会用暴力手段获取一个喷气发动机，随后玩家要控制这个发动机吸走沿途的一切道具，甚至包括作为 NPC 角色的普通人类。如此的设定看上去与《索尼克》中的金币收集十分相似。



关键词·与人类为敌

成功将公鸡雷曼踢出场之后，兔子们终于可以无忧无虑地大闹特闹了。虽然这一次的游戏主题依然是搞笑，但相比以往那些一分钟游戏，这一次的游戏除了强调技巧之外，还加入了战斗的要素。在游戏中，玩家操纵的疯兔可以尽情戏谑手无寸铁的平民百姓，不过几乎在所有的关卡中，都会出现人类方面的"反疯兔特别部队"，这些身着胶皮防化服的士兵会给兔子们造成各种各样的麻烦。不过，只要设法将这些防化特种兵的胶皮衣服弄破，那么他们就会立刻变成手无缚鸡之力的、只穿一条内裤的普通人。



响彻天空的英雄赞歌

为了阻止晴天小分队朝魔王的巢穴继续前进，邪恶的魔王故意制造出了一个梦幻世界希望将大家困在其中。而在这个特殊的世界里，人们心中的愿望都会成为现实，一旦你满足于现状很快便会被邪恶的力量侵蚀身体，堕入万劫不复的地狱，不知道身经百战的小编们能够通过这艰难的考验吗？

DRAGON QUEST VI

文 晴天 美编 anubis

勇者斗恶龙VI	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストVI		日版
发售日未定	1人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄





◀目前公开的两张世界地图，玩家还能分辨出哪张是梦幻世界？哪张是现实世界吗？

三部曲的终结

作为“《勇者斗恶龙》系列”中“天空三部曲”的完结篇，本作在1995年推出时就凭借丰富的职业系统、灵活的角色育成方式，以及引人深思的剧情给无数热爱角色扮演游戏的玩家留下了深刻的印象。游戏中我们需要操纵主人公往返于梦幻和现实两个世界去揭开魔王的阴谋并最终消灭它，而在这个过程中，无论对于主人公自己还是同伴来说，梦境虽然美好，但最终要面对的仍然是现实，即使它再残酷我们也只有欣然接受，毕竟经历过这所谓的“成长”，自己才能变得更加成熟与坚强。

移植版的进化

和之前推出的移植作品一样，本作在保留原作精髓的基础上，主要针对画面进行了强化，力求用细节的魅力让老玩家在重新体验时也能够获得全新的视听享受。



▲由于系列初期的作品在战斗力中都不能看到主人公，所以丰富敌人的攻击动作就成为了增加战斗观赏性的关键。





▲游戏中很多经典的场景都经过了重新绘制，立体感远远高于最初的原版。



用最强攻击 消灭敌人



▶多种职业搭配自由转职的设定让角色能够学习的特技存在很多变化，连系列最新作《勇者斗恶龙IX》都借鉴了这一设定。

被命运集结在一起的人们



主人公
莱弗科特村的青年

▲在梦幻世界与妹妹塔尼亚一起生活在小山村的青年，现实世界的真实身分是雷多克城的王子。某天机缘巧合之下得到精灵的启示后，留下妹妹一人开始了改变命运的冒险。



哈桑
旅行的武斗家

◀在梦幻世界中和主人公不打不相识的武斗家，而现实世界的身分则是一个普通木工的儿子。强壮的体魄和过人的臂力无论是参加战斗还是面对危险都是值得托付的同伴。



米蕾优
充满谜团的女性

▶为了寻找自己的亲生弟弟而开始冒险的美丽女子，不但拥有高级的占卜技巧，还能使用黄金笛召唤出飞龙，帮助众人讨伐大魔王。



芭芭拉
丧失记忆的少女

▶主人公旅行途中遇到的失忆少女，虽然在和众人相处的过程中慢慢对主人公产生了情愫，但最后却由于大魔王被消灭而和梦幻世界一起消失。



查莫罗
神之使者一族

◀以神之使者自称的耿特族少年，在听到主人公对神的祷告后决定跟随众人一起冒险，最大的心愿就是找到世界上最珍贵的眼镜……



特瑞
如狼似虎的剑士

◀和主人公一直针锋相对，希望成为世界上最强剑士的男子。在寻找最强之剑的过程中被魔物所利用甚至想消灭主人公，真实的身分正是米蕾优失散多年的弟弟。

戦国無双3

SENGOKU MUSOU

文 纱迦 美编 anubis 插画 恶魔猫娜那





炎骑士：不……不好了！前方有大队人马拦住我们的去路！

纱迦：有这等事？为首敌将是谁？

炎骑士：不知道！只看到他一手拿剑一手拿盾。

纱迦：难道是 SONY 的白骑士？

炎骑士：不是啊，敌人打的是任天堂的旗帜。

纱迦：哦，我当是谁，原来是战国无双里的立花宗茂啊！很好，今个儿我倒要验验这“西国无双”的成色！

战国无双3	Koei	动作
Wii 战国无双3		日版
预定2009年12月	1～2人	6800日元
对应周边未定		

击破效果

在以往的《无双》中，击破敌将后除了敌方兵力下降以及敌将麾下的副将撤退外，在特定场合还会引发一些特殊效果，从而扭转战局，如夷陵之战的朱然生死就关系到吴军的火计是否成功。而本作中将对这个击破效果进行大幅强化！

以往由击破敌将而引发的特殊效果并不多，而在本作中将会大幅增加。当然并不是每一种效果都会引发战局逆转，游戏只是进行了细化。例如在本次 TGS 展的试玩关卡忍城之战里，击破敌将上田朝直就会让我方风魔小太郎的移动速度在一定时间内增加。

有关击破效果的情报，可以在战场情报的战况中进行确认，这样大家打起来就更加明确了。当然，最最重要的一种击破效果，无疑是“贵重品出现”了。本作理所当然地保留了这一设定，对《真・三国无双 5》感到失望的人这回应该满意了。







立花宗茂

他是九州猛将高桥绍运的儿子，后来过续给另一名猛将立花道雪为养子，与立花訚千代成婚，成为立花家的当主。他的武艺超群，人送外号“刚勇镇西一”。他以自己的天生才能，克服了无数的困难。

游戏中的立花宗茂是一名潇洒无比的年轻豪杰，为人慷慨重诺，言出必行。他与其妻子立花訚千代之间的感情也值得期待，历史上两人最后没能走到一起。

立花宗茂的无双奥义・皆传是从空中往地面纵横挥剑，以十字形的巨大冲击波攻击前方敌人的豪爽招式。

武器 西洋剑＋盾



机关装置

在各关卡中存在着对战局有很大影响的机关装置，例如可以破坏城墙的大筒，可以抓着进行空中移动的大鹫、一碰就会爆炸的焙烙筏等等。并不是一定要利用这些东西才能过关，但如果活用的话会轻松得多，另外也有可能发现很多隐藏的秘密。在TGS的体验版上我们已经领略了这个新系统的魅力。

大坂城	可以用大筒轰出城墙的缺口。历史上家康曾经一炮轰中了天守阁。
木津川口	敌援军坐船杀来，需要在船靠岸前用大炮轰沉。
小田原	可以抓住天上飞翔的大鹫潜入城中。
姊川	设法让敌人碰到一触即炸的焙烙筏，之后就能从而进攻。
石垣原	要想通往敌人的本阵就要通过由七块石头组成的迷宫，迷宫会随地震而变化。

携带道具

本作增加了可以携带道具上战场的设定。和过去的装备道具不同，这回的道具要在战场上使用后才会发挥作用，而时机可以由玩家来掌握。道具的种类分为回复系、击破效果系、综合系这3种，综合系是集回复和击破效果这两种效果于一身的道具。

为了照顾Wii上的大量轻度玩家，游戏没有自动选择道具系统，可以省去玩家挑选的时间。电脑可以根据安全至上、安全和击破效果兼顾、敌将全击破这3种目标来自动填满道具栏。从这里可以看出来设计者对于初学者的照顾简直到了无微不至的地步。目前已知的道具有：

团子	恢复玩家和身边友军的体力。
黑漆太刀	一定时间内提升玩家的攻击力。
云镜	一定时间里玩家的无双槽全满不减。
蛭卷小太刀	一定时间提升玩家的出招速度。

竹中半兵卫



武器 罗针盘

被称为战国天才军师的他，与黑田官兵卫并称丰臣秀吉手下最强的谋士，历史上的他尽管英年早逝，但依然留下了“17人夺取稻叶山城”、“三顾之礼”等传奇事迹。

游戏中的竹中半兵卫意外地变成了一个小孩子，武器更是怪异无比。值得一提的官方目前没有公布新角色的声优，但竹中半兵卫的声优已经确定为庄司宇芽香。庄司宇芽香是一名出道不久的女性声优，竹中半兵卫的性别也是个谜。

竹中半兵卫在游戏中是一名拥有神之智略的少年天才，非常任性，但从来没失败过。对于自己的智商非常满意，言语里也经常以天才自居。



村雨城模式

早在游戏初次公开时就已经介绍过，游戏将会收录村雨城模式。这个模式来自于昔日任天堂的经典游戏《谜之村雨城》，是此次光荣和任天堂合作的证明。村雨城模式的玩法有点类似于以往的无限城，主人公和原作一样是鹰丸。这个模式的分量非常充足，据官方透露说将和故事模式的一部相当，里面也会收录剧情和过场动画。

另外光荣官方再次强调了本作是Wii的独占游戏。尽管光荣最近几年干了不少移植的事情，不过这回的《战国无双3》至少在一年之内是不会移植了，要知道发布会上可是连宫本茂都来了。

下载更新

三大次世代主机里，Wii的网络功能是最贫瘠的。不过这回的《战国无双3》反其道而行之，要在下载更新上大作文章。本作会收录《真・三国无双5 帝国》那样的自创武将系统，此外也能对固有武将的颜色进行编辑。游戏会和《真・三国无双5 帝国》一样提供下载内容，用以充实自创武将系统。此外官方还透露说还会提供给自创武将游戏的战国史模式下载，具体不明。

本作的下载更新将是一大重点，不知国内玩家有福消受不。



TGS现场感受

尽管游戏延了期，但实际完成度已经很高了。这回TGS的试玩版中可以使用北条氏康、甲斐姬、加藤清正、黑田官兵卫，共有3个章节可以选择。试玩版的难度调得很低，打起来基本上没有什么难度。游戏的画面和PS2上的2代相比进步极其有限，不过发动无双奥义时的镜头运用要更加出色。

笔者选择的甲斐姬，关卡果然就是忍城之战，不过在游戏中看不到实际关卡名，不知是否真的就叫这个名字。忍城之战的水攻剧情被完美再现，可以在战况中看到水攻的发生条件，完成之后就有剧情出现，同时有奖励出现。当然由于难度问题，没能拿到什么好东西。（笑）通过试玩能够感受到本作在内容上和2代相比还是有很大不同的。

BY 九兵卫



第二国度	Level-5	角色扮演
NDS 二ノ国		日版
预定2010年春季发售	1人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

在大陆冒险的过程中，晴天等人因为误入了魔王的陷阱而来到了一个完全陌生的世界。在这里，世间的一切虽然看起来和平常没有任何差别，但是在魔王黑暗魔法的影响下，生活在这里的居民心中的情感都完全被夺走，只能像行尸走肉般听从魔王的指挥。就在大家为逃出这个世界而寻找方法时，夜色中降临的精灵带来了一根闪烁着奇异光芒的魔杖，据说只要用它在空气中勾画出特定的轨迹就能找回人们的情感，用最纯净的心灵破除魔王的诅咒。

文 晴天 美编 anubis

新作资讯 TGS特报



TGS 试玩版解体真书

三大要素引人入胜

在今年TGS会场发放的试玩版中，主要讲述主人公奥利巴在精灵西兹库的指引下通过魔法书打开异界之门来到了“第二国度”，为了解救被黑暗魔法师破坏的世界而开始冒险的故事，内容相当于游戏的序章部分，大约需要40分钟左右才能体会完所有的内容。

画面

游戏采用2D和3D交替的方式来表现故事的发展，重要的剧情对话中能看到人物的面部特写并配有语音。切换到3D自由移动的状态后，人物在面部等细节上还是采用了模糊处理，最大的亮点变成了如画卷一般的动态背景，处处体现出童话的独特韵味。



动画

看过宫崎骏动画的读者都不会对“吉卜力工作室”感到陌生，而这次由他们负责的动画部分则完全将“宫崎骏风格”表现得淋漓尽致，整个试玩版收录的4段动画，每次都能很好地调动玩家的情绪，让人更急于知道接下来会发生的故事。

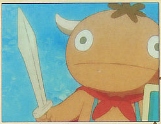
音乐

日本的音乐大师“久石让”将“交响乐”广泛应用于游戏的背景音乐中，从舒缓的前奏到节奏鲜明的高潮部分无疑不对童话故事中充满希望、暗藏危机等要素进行了很好地诠释。另外在游戏正式开始前，系统还会提示玩家最好带上“耳机”来仔细品味游戏的音乐，因为和其他NDS游戏普遍压缩音质的做法相比，本作可是将交响乐团演奏的原音进行了重现。

重要系统解明

卢奇

在完成初期的第一次战斗后会触发情节让奥利巴内心的想像实体化，之后卢奇将作为我方的同伴和奥利巴共同作战。另外从西兹库提供的情报以及系统菜单中能力界面的显示，游戏中至少还存在9种以上由内心想像实体化的卢奇，对它们的培养想必也是一个相当庞大的工程。



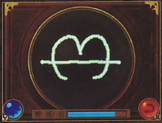
任务

游戏中与特定的人物对话会出现“接受任务”的提示，而完成任务的具体方法则可以在系统菜单的“クエストノート”中查看，其中共分为“主线任务”（ストーリー）和“支线任务”（クエスト）两大类。最后当玩家满足完成任务的条件后系统会自动进行提示，交付任务后除了金钱和道具的奖励，还会额外获得“英雄点数”（えいゆうポイント），它将作为另一个参数提升奥利巴的“英雄等级”（えいゆうLv），似乎与部分高等级任务的触发条件有关。



魔法

因为是试玩版的关系，所以当游戏中需要发动魔法时上屏幕会显示绘图轨迹提示玩家，而正式版中官方已经确认需要配合专用的魔法书才能顺利进行游戏，大家可要做好随时翻书查资料的准备（笑）。另外在试玩版最后的剧情中，通过发动魔法“ハートピース”可以提取人们内心中被称为“心之碎片”的情感结晶，之后再将这些结晶使用魔法“ハートキュア”转移到他人身上可以弥补他们被黑暗魔王师夺去的情感，这估计是推动主线剧情发展的关键。



战斗

游戏的战斗属于典型的指令回合制，敌我双方会根据速度来确定先后行动的顺序，胜利后会结算经验值、金钱以及敌人掉落的道具。在指令选择界面按十字键的↑↓可以切换两组指令，其中除了大家熟悉的攻击（たたかう）、魔法（まほう）、特技（とくしゅ）、防御（ぼうぎょ）、道具（アイテム）、逃跑（にげる）外，作战（さくせん）、交代（こうたい）以及能力（つよさ）的功能暂时还无法使用，这可能与“自动战斗有关”。最后不得不提的是战斗中玩家可以按X键重复上一回合的行动，按Y键则可以使用触控笔移动我方同伴在下屏幕中的位置，这样操作的实际用途在第一场BOSS战中相当明显，因为只要将奥利巴和西兹库移动到卢奇的后方就能完全不受敌人冲击波攻击的伤害，这将对游戏的战术运用产生深远的影响。



赤钢铁2	Ubisoft	动作
Wii	Red Steel 2	美版
	预定2010年春季发售 1人	售价未定
	对应Wii Motion Plus	对应玩家年龄：17岁以上



他们居然连一伙毛贼也对付不了，就凭这还敢自称是维护社会秩序的警察！不过话又说回来了，既然有实力霸占一座城市，那么想必这群恶棍的势力已经相当庞大了。据说这群人都受过严格的东洋剑术训练，而且他们的首领似乎还是一个剑术大师。剑术，嘿嘿！说起来我已经很久没有找到一个像样的对手了。不晓得这伙歹人的首领会不会只是个空有名头的草包。啊，我的战斗欲望越来越强烈了！



RED STEEL 2

文 炎骑士 美编 anubis 插画 八望龙崎



新敌人确认 西部忍者

这是目前确认的混合了西部风格牛仔长裤和日式风格武器的新敌人，我们暂时称其为西部忍者。相比一般的武士造型敌人，西部忍者的行动更加敏捷，攻击手段也更为丰富。



角色的行动

同前作一样，这一次的游戏采用了第一人称视点。对于一些习惯传统类型动作游戏的玩家来说，这样的设计似乎很难适应，不过从实际的演示画面来看，游戏中的动作流畅度是非常高的。玩家操纵的角色在游戏中可以随意向着各个方向跑动和跳跃。另外，为了让游戏的战斗元素更加丰富，玩家除了可以在地面发动攻击之外，还可以在跳跃过程中对敌人射击和劈砍。当然，诸如开门、跃过断崖等特殊动作，还是要以QTE形式来完成的。

剑与枪

相比前作，这一次的游戏明显侧重于对剑术格斗的表现，而用于射击的枪械则成为了辅助武器。游戏中的枪械不仅攻击威力被削弱，而且弹药的数量也采用了贴近真实的设定。如果玩家试图依赖枪械进行远距离攻击，那么就要频繁进行装填。而装填弹药的全过程中极易遭到敌人的偷袭。游戏中体现剑的重要性的方面有很多。由于本作对应Wii Motion Plus，不难想像玩家的各种挥剑动作判定会更为精准。玩家不仅可以进行各种不同方向的劈砍，甚至还可以借助Wii遥控器作出垂直画面的刺杀动作（在敌人被击倒之后可以给予其致命一击）。玩家甚至可以自由发挥，创制一套属于自己的独特剑法！另外，在使用剑进行格斗攻击之前，还可以通过蓄力来进一步提高攻击力。除了攻击之外，玩家手中的剑还可以用于格挡敌人的攻击，具体的格挡方法与《Wii Sports 运动胜地》的武斗游戏大同小异。



锁定目标

对于一款同时强调劈砍和射击的主视点游戏来说，对目标的锁定自然是非常重要的。本作中的锁定模式分为两种：一种是旨在方便新手玩家的自动锁定模式——游戏中的默认锁定模式；另一种则是适用于高段位玩家的全手动控制模式。选择自动锁定模式的好处在于免除了繁琐的切换锁定过程。当然，如果你想让自己的游戏体验更加富有真实感，想时刻按照自己的意志攻击最具威胁的目标，那么就选择全手动控制模式吧！



©Ubisoft

文 九兵卫　美编 忽悠悠　插画 八望龙崎

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	动作角色扮演
Wii　Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers		日版
预定2009年11月12日发售	1人	价格未定
无对应周边		

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー



在幻想大陆的编年史中，水晶是纯洁而美丽的，它同样也蕴含着巨大的能量，因此是魔法世界中最不可或缺的资源，冒险者也以拥有水晶的能力为荣。不过到底应该如何使用这份神秘的力量，是用来恶作剧或者破坏，还是用来保护城市的和平，就让我们这些水晶传递者来给出答案吧！

新的水晶冒险从这里开始！



贝尔 Belle

喜欢到处打听小道消息的新闻记者，总是将相机带在身边以随时收集素材。不过过于活跃的贝尔有时也会因为无意中的举动让自己身处危险。对于雷尔的不可一世，她觉得非常不爽。

◀在别人眼里，贝尔就是个不知天高地厚的小丫头。



凯斯 Keiss

凯斯是雷尔的搭档，平时两人会联手接受一些正规军队难以解决的棘手任务。不过说来奇怪，凯斯并不是为了金钱或者报酬而从事这些危险工作，他似乎隐藏着别的秘密。

▶作为一名值得信赖的拍档，凯斯的能力是不用怀疑的。



◀瓦加里憎恶分明，有时也会因此得罪不少人。

瓦加里 Vygari

身强力壮的瓦加里是工会的会长，负责收集各种委托情报与信息，不过他并不喜欢和莉尔迪族的人打交道。虽然看上去凶狠，但瓦加里对伙伴还是非常关心和照顾的。

试玩报告

《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》的展台一共提供了7台试玩机，玩家对于本作的热情似乎也很高。试玩版有三种版本，分别是从故事的开端开始、从进入城市开始、从进入战斗场景开始，为了完整体验整个游戏，笔者选择了第一种。



▲主角雷尔与神秘尤库族人的对峙是整个故事的开端。

试玩版的开端就是游戏最初公布的那段影像中的剧情，主角雷尔在护卫飞空艇的过程中遇到来路不明的尤库族（声音为女性）并从其那里得到神秘的水晶碎片。大段的剧情之后，游戏的一开场就是个迷你游戏，玩家需要在下落的过程中用手中的枪向空中的怪鸟射击，相当于一个利用了Wii遥控器手柄的光枪游戏，降落到飞船上玩家还要操纵巨大的飞船经过一条长长的峡谷迫降至地面，可见游戏中玩家与剧情的互动性还是很高的。到了城市中，玩家就能自由活动了，以光标选择周围的物体时会出现一个透明的轮廓，接着按下B键便可以发动主角作为“水晶传递者”的能力——引力。从拉下幕布到抛起行人、从推开石球到吊挂在广告牌上……利用这个便捷的能力玩家只要轻松地上下挥动遥控器手柄就能完成各种动作，就连身边的NPC也会因此而随时与玩家进行互动，这一点在城市中的支线任务中体现得尤为明显。

试玩版的目标是要抵达城市中央的喷水广场与同伴凯斯见面，中途分别需要推来石球、撞碎时钟并乘坐飞空列车才能到达目的地。从剧情来说，本作相对于整个“《最终幻想》系列”来说并不复杂，但超高的互动性配合上Wii颇具想象力的操作让人觉得非常耳目一新，这也算是为《水晶编年史》这一支线外传开拓了全新的发展方向。



■序章中的迷你游戏穿插得极为巧妙，衔接自然且操作简单。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.



本作故事概

在以“守护”为主旨的本作中，主人公的命运刻画将是游戏的重要部分，在这个世界广阔的舞台中存在着一种叫“辉石”的物质，人们依靠“辉石”的力量发展出了文明世界，大陆三大国家“温德尔”、“斯特拉塔”和“芬迪尔”维持着世界的平衡。而在阿斯贝尔的故乡，这里有着他最要好的朋友，伴随着他一起度过少年时代，而如今命运的转变是如此之快，究竟是什么事改变了这个少年？而发生在温德尔与邻国芬迪尔边境地带的“那个事件”又隐藏了什么真相呢？



■理查德之所以要和众人展开旅行，一方面可能是为了锻炼自己，而另一方面则是想多接触一点外面的世界吧。

文 脆薯条
美编 忽悠悠

Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii	Tales of Graces	日版
	预定2009年冬 / 1人	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定

从TGS公布的最新PV来看，《圣恩传说》的剧情看来是下了血本了，相信看了这段PV后，玩家们已经有一种热血沸腾了的感觉吧？说实话从公布到现在，小编我对《圣恩传说》还是有所顾忌的，担心游戏的系统会因为过度追究爽快感而出现不平衡，不过看过了这次的PV后得对这个作品重新审视一番咯，期待度直线上升。

剑术与魔法双修的王子大人



阿斯贝尔的亲友——温德尔的王子登场！

你对我来说是特别的啊
你可是极少数我值得信赖的朋友之一啊

理查德

声：浪川大辅



▲从表情上可以看见，理查德王子和西莉亚似乎也有着不寻常的关系。

◆年龄：19岁
◆身高：178cm
◆体重：67kg

◆人物简介

温德尔王国的王子，不喜欢和人争强好胜，对于在王宫中为了争夺王位而勾心斗角的人们产生了厌恶感。和主人公阿斯贝尔从小认识，也是其最好的伙伴。

◆战斗形态

A按键对应的都是快速的剑技，统称“细剑技”，而B按键则对应属性多样的攻击魔法，而且对人形敌人有伤害加成的效果。

A按键的攻击 说破

命中后使得敌人浮空同时跳跃到半空中施展华丽快速的斩击，挑空中的敌人也会受到伤害加成。



B按键的攻击 レストレスソード

对人形敌人造成巨大伤害的技术，范围较广而且拥有高HIT数。



必杀技 ヴァーテクス・ロース

极速的连续剑技攻击，有点像“秋沙雨”的味道，最后一击还附带吹飞效果。



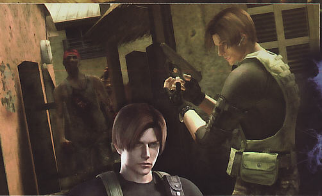
看来，这次真的要正面面对那些狰狞的生化怪物了。上面的意思是让我作为里昂和克劳撒行动小组的后方支援，能够与两位战士并肩战斗简直是最大的荣耀。这一次的行动目的地是南美腹地，内线发回的消息称这里有安布雷拉活动的迹象。另外，消息中还有提到，在我们的队伍中有一名叛徒。难道是……克劳撒？

惊叹！“《生化危机》系列”史上首对“男-男”搭档！



文 炎骑士　美编 anubis　插画 八望龙崎

生化危机 黑暗历代记		Capcom/cavia	光枪射击
Wii	Resident Evil: The Darkside Chronicles		美版
	2009年11月17日	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES



杰克·克劳撒 Jack Krauser

原本是美国陆军的特种部队士兵，因其具备丰富的作战经验和极强的战斗力而被调入政府直属的情报机关，成为了里昂的搭档。4代的故事已经交代，这名身经百战的军人在执行一次任务的过程中“意外死亡”，随后投靠威斯克的组织，并且通过感染寄生虫“Las Plagas”而获得了十分强大的力量。在这一次的游戏中，我们将视点转向南美，克劳撒死亡与背叛的真相将大白于天下。





里昂·S·肯尼迪 Leon S.Kennedy

曾经是个运气“好”到极点的警队新丁，在经历了“浣熊市毁灭事件”之后，由于其具备应对生化武器的经验，被征召入隶属美国政府的情报组织。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

玛奴艾拉

Manuela

谜之少女，从目前得到的信息推断，她极有可能就是前浣熊市市长的女儿。按照2代的剧本大纲可以得知，她与浣熊市的毁灭、跨国制药公司以及浣熊市警察局局长布莱恩·艾隆斯之间有着千丝万缕的关系。并且，当里昂与克莱尔见到艾隆斯的时候，这名少女已经死亡。





谜一样的未知生物

当里昂与克劳撒深入到南美村落之后，等待他们的除了已经丧尸化的村民之外，还有一种未知生物。这种在水中栖息是生物无论如何都无法被理解成为自然进化生长的产物，而更像是新型的生化武器！不过从外表来看，这种怪物似乎并不是单纯感染T病毒的结果，它的体态特征更像是在以往游戏中出现过的寄生虫！



巨大的变异生物难道是令村庄覆灭的元凶吗？



新增要素之一 SHAKE CAMERA

一方面为了强调冒险过程的真实感，一方面又要突出“轨道式射击游戏”中的那份紧张与刺激。为了能够让玩家将自身代入到游戏之中，本作加入了镜头摇摆效果。摇摆不定的画面配合阴森的场景气氛渲染与略带压抑的背景音乐可以让玩家充分体会到被追击时的紧迫感、以及置身于危险地带时的那份惊恐不安。





从试玩版中读取的信息

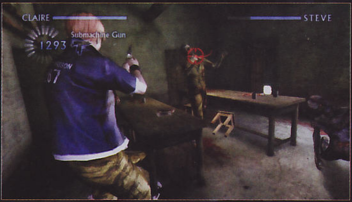




除了年初推出的5代之外，系列中的绝大多数作品都借助了天气的效果来烘托恐怖阴森的游戏气氛——要么是阴云密布，要么是见不到月亮的夜晚。而在新的南美洲场景中，我们却可以看到一片蔚蓝的晴空。由5代的表现，我们可以看出，由于游戏风格已经逐渐转型，游戏制作团队在渲染恐怖气氛的手法上也发生了变化，不再是以往那种一味地依靠冷色调画面对玩家造成心理暗示。

高度互动的场景细节

在游戏中加入丰富的场景互动细节，这早已是次世代游戏的常见做法。不过对于硬件机能相对不足的Wii来说，这一点始终让人感到遗憾。然而在本作中，Wii的玩家将有机会感受这一“迟到”的游戏体验。除了各种面目狰狞的怪物之外，游戏中的大量背景道具都可以被破坏。不仅如此，游戏中还会有诸如物体落入水中溅起的水花以及随风摆动的窗帘等互动效果。而这一切，无疑将会进一步提高玩家的游戏代入感。





系统改良之一 分置的体力计量槽

在前作《安布雷拉历代记》中，双人游戏是需要共用一条体力计量槽的。这种设定虽然意在强调两名玩家的密切配合，但也令游戏的难度变相提高。而在新的《黑暗历代记》中，双人游戏时的体力将会分开来分置计算。当然，系统的细微调整直接导致双人游戏的过程也从前作中单纯的彼此配合转变为本作中的相互竞争。

系统改良之二 武器切换系统

在前作中，武器的切换只能从两个方向顺序切换，玩家在危急关头往往因为不能迅速切换到需要的武器而受到攻击。而在新的游戏中，这种局面将得到彻底改变，由于借鉴了《生化 5》中的十字键道具分配系统，玩家可以根据自己的需要和使用习惯将不同种类的武器直接分配到十字键的不同方向上。如果你已经适应了 5 代的道具切换方式，那么这一次的改进肯定会令你满意。



新增要素之二 自动锁定系统

尽管 Wii 的遥控器手柄完全可以满足光枪射击游戏中的精确瞄准，但由于轻微晃动所导致的准确度下降也使得那些苦手玩家无法充分体会到这款游戏的乐趣所在。为了能够让更多的人体会到游戏的乐趣，本作中加入了人性化的自动瞄准系统。如此一来，新手玩家在面 对危机时刻的瞬间就不至于手忙脚乱了。不过，要想练就“枪枪爆头”的神技，就不要开启这个系统啦！



原创舞台 南美村落

自《生化危机 4》以来，以村庄作为游戏舞台似乎已经成为了游戏制作团队的不二选择。先是西班牙的偏僻山村，随后又是地处非洲的破败村镇，而这一次，原创舞台又被搬到了地处南美洲亚马逊丛林的村落之中。作为里昂与克劳撒搭档时曾经战斗过的地方，这里究竟隐藏着哪些不为人知的秘密呢？这里又为何能够与研制生化武器的安布雷拉扯上关系呢？看来谜题的答案只有等到游戏正式发售之后才能揭晓了。



哈维尔·伊达尔戈 Javier Hidalgo

南美大毒枭，据潜入安布雷拉的内线人员发回的情报获悉其与这家国际知名制药公司有着密切的联系。目前不能排除哈维尔已经被安布雷拉收买的可能。里昂与克劳撒奉命前往南美搜捕哈维尔，然而这个通过生产和贩运毒品不断壮大势力的南美毒王却突然失踪！



佣兵大陆之章

跨平台阵营参展游戏汇总

因为日本玩家的口味问题，在E3上占据绝对优势的跨平台势力，在TGS上的影响力有明显下降。不过对于我们中国玩家来说，本次TGS展出的跨平台游戏阵容依然称得上豪华。像《使命召唤 现代战争2》、《猎天使魔女》、《铁拳6》这些关注作品全部有试玩，而且这些游戏都会于年末登场。其中《猎天使魔女》由于今年只会发售日版，吸引了无数欧美人士的关注，而游戏的素质只会让他们更加痛恨SEGA的决定。

从本次TGS来看，以PS3、X360为主、两个掌机为辅的跨平台方针依然是各大厂商的最佳选择。整个TGS尽管没有公布太多新游戏，不过像《黑暗骑士》、《特洛伊无双》等久无音信的游戏又有新情报出现，这已经很让人欣慰了。比较让人失望的是本次TGS并没有《战国BASARA 3》的试玩，这让本来想看看双版本差距的人非常失望。

最受关注的跨平台游戏《最终幻想XⅢ》这回不但没展出X360版，就连PS3美版都没有展出。尽管官方在展后紧急追加了一段美版宣传片，不过这种做法只会让人觉得更加可疑，看来本作的美版目前进展非常缓慢。而年度头号大作《使命召唤 现代战争2》这次只对外展示了单机关卡，联机模式只有关系人士才能玩到，果然Square Enix的想法就是不一样。为那些玩不到的普通玩家默哀。



01. 新作拼盘 P72
02. 猎天使魔女 P74
03. 铁拳6 P78
04. 特洛伊无双 P80
05. 前线任务 进化 P82
06. 失落的星球2 P84
07. 丧尸围城2 P85
08. 使命召唤 现代战争2 P86

佣兵大陆强者名录

跨平台阵营新作拼盘

永恒的尽头

多机种 角色扮演 ■END OF ETERNITY ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年冬发售

对应平台为PS3、X360



■类似这样的空中转体翻腾场面在战斗中屡见不鲜。

tri-Ace 的枪战 RPG《永恒的尽头》吸引了很多爱好者的目光。游戏定于今年冬季发售，由于有《FF13》这个"恶魔"存在，所以在今年内玩到本作的希望很小。不过日本人所说的冬季可以一直延续到来年 2 月，说不定本作将是各位过年时的最佳选择哦。

不管是前期的宣传还是场馆中的布置，SEGA 和 tri-ACE 合作推出的《永恒的尽头》都算得上是其重点宣传的作品，这一点也直接反映在了 SEGA 和 SCE 相关展台的队伍长度上。笔者在试玩时选择的是 SEGA 的展台，这里被分为内外两部分，外面是大幅宣传画以及播放《永恒的尽头》游戏影像的屏幕，试玩台里面的大屏幕则是为正在排队等候的玩家播放游戏操作介绍，PS3 和 X360 的试玩机各占一排。

试玩版提供给玩家的操作角色为琳蓓尔、泽法和梵 隆，三个人所使用的武器不同。试玩开始后，我们会发现游戏并没有遇敌的概念，敌人一开始都分布在固定的位置，玩家在移动的过程中自动触发战斗，移动中按下□键跳起射击的慢镜头特写非常帅。本作的攻击是即时制的，按○键开始锁定敌人，被锁定的目标（可以切换）上会有一个红色或蓝色的光圈，蓄满 1 圈以上就能进行射击，由于所有角色共用画面下方的红色行动槽，全部用完会进入动作萎缩、行动急促的胆怯状态，所以游戏的移动比较有讲究。直接推动摇杆为自由移动，玩家可以随时对范围内的敌人进行攻击。而本作的一大诀窍在于按下□键可以进行固定移动，这一点和策略游戏较为类似，它的好处是如果该路线正好与同伴的预定路线重合就能发动连携攻击给敌人造成巨大伤害。另一个比较有趣的地方是，敌我双方除了 HP 以外，还有一个辅助伤害值的设定，利用不同的武器从不同的位置对敌人进行攻击，就可以对其造成 HP 伤害之外的辅助伤害，这样能造成敌人浮空等特殊效果。蓝色辅助伤害值被扣为 0 后，它就会直接转为红色 HP 伤害值。



■城镇的移动画面让人想起了《女神侧身像 2》。



■被称为枪战 RPG 的本作，系统复杂但不失乐趣。

整个试玩版被分为了几个区域，只有对游戏的系统比较熟悉才能顺利通过。试玩版最后是一场大蜘蛛 BOSS 战，想要获胜的难度还是不小的，必须注意行动力的消耗并迅速解决场内的杂兵才行。

超级街头霸王Ⅳ

多机种 格斗 ■SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ■日版 ■Capcom ■预定 2010 年春发售

对应平台为 PS3、X360

早在《街头霸王Ⅱ》的时代，Capcom 就"疯狂"地推出了 N 个版本抢占市场，其中光是更改了标题名称的作品就有 5 个，这还不算各种调整平衡性的升级版。现在 Capcom 果然又把这个特色带到了今天，就在 TGS 的尾声，Capcom 震撼公布了《街头霸王Ⅳ》的加强版——《超级街头霸王Ⅳ》！顺带一提的是，《超级街头霸王Ⅱ》就是俗称的"16 人街霸"。

老面孔参战



这回 Capcom 率先公开了 3 名新角色，其中有两名是大家熟悉的经典角色——"16 人街霸"里的飞鹰（T · Hawk）和迪杰（Dee Jay）。

飞鹰是一名印第安人，他的父亲被维加杀害，一族的圣地也被维加的组织霸占。飞鹰和桑吉尔夫一样是投技高手，必杀技墨西哥台风有着不亚于旋风大坐的恐怖威力。而飞鹰的空中撞击和对空技则比桑吉尔夫还要厉害。

迪杰是一名来自牙买加的黑人青年，热爱音乐。他属于蓄力型角色，飞行道具、对空技应有尽有，尤其擅长腿技，同样是一名相当不好对付的强者。

飞鹰和迪杰加入之后，也意味着"16 人街霸"里的全部角色均在 4 代聚首了。

韩国新面孔

这回公布的 3 名新角色中，还有一名原创角色——韩国女选手茱莉（Juri）。此女好斗成性，还喜欢挑衅对手。在她眼中没有什么名誉、金钱、道德的概念，只要觉得有趣，什么事情都敢做。她的左眼是一个名为风水引擎的假眼，能调整"气"。



制作人小野义德表示，很久以前就有韩国玩家表示，为什么本系列一直没有韩国人加入？反观其他的知名 2D、3D 格斗游戏中早就出现了韩国武术家的身影。这回茱莉的加入终于让韩国玩家一偿夙愿。

SUPER在哪儿？

尽管很多玩家对于《街头霸王Ⅳ》要出加强版一事早就心里有数，不过时间刚过半年 Capcom 就公布了本作，这点还是颇出人意料的。从目前来看游戏仅是增加了 3 个新角色，如果这样的话无疑是以付费 DLC（下载内容）的形式要更好一点。不过 Capcom 表示本作将会增加大量全新要素，只是现在还不到公布的时候。另外新角色也不会只有这 3 人。

此外游戏公布当天即有大量玩家联系 Capcom 要求推出本作的街机版。不过制作人小野义德表示，本作不会推出街机版。他说虽然亚洲地区有大量玩家提出了这个请求，但鉴于这并非全世界所有地区的需要，所以不会考虑推出街机版。



■华丽的墨西哥台风，一击半条血！

黑暗骑士

多机种　动作　■ Darksiders　■美版　■ THQ　■预定 2010 年 1 月发售

THQ 的《黑暗骑士》去年 E3 便已公布，但之后便杳无音讯，这次 TGS 意外露出了真面目。游戏具有很强的宗教色彩，故事发生在不久的将来，地球在一场浩劫之后陷入天使和恶魔的战争之中。玩家是天启四骑士之一，他不会加入任何一方，只是因为自己的行动准则而战。

对应平台为 PS3、X360

[文：多边形]


■游戏中的寻路谜题与《波斯王子》有些相似。

这是一款带有浓郁的中世纪色彩的类似《战神》的动作游戏，但是游戏的故事背景却是发生在近未来世界。会场提供的试玩关卡从一个地下停车场开始，主人公身穿骑士铠甲手持巨剑，形象看上去蛮敦厚的。操作方面比较简单(以 X360 版为例)，方向键由摇杆控制，X 键为攻击，A 键为跳跃，B 键为摔投，其他键位在试玩版里暂时没有什么作用。

虽然只有一个攻击键，使得攻击方式略显单调，但是可以通过按键时间的长短来控制蓄力以使出更华丽的攻击，例如将敌人挑空然后再跳到空中进行追加攻击等等；而 B 键对普通杂兵有一击必杀的效果，主角一把抓起小杂兵，或直接捏碎，或直接摔死在地上。杀死敌人后会出现三种魂魄，分别为蓝色(作用不明，可能是升级用)、黄色(作用不明，可能是发大招用)和绿色(补充体力)，出现后是自动吸收的。

从试玩的关卡来看，游戏还是基本的“战斗→解谜→战斗”的方式来进行，进入场景后先清空敌人，然后再寻找前进的路线，偶尔需要你动动脑子比如挪动一个箱子来跳到更高的地方。在某些场景会出现小 BOSS 或者中 BOSS，注意在战斗过程中，只有重攻击才能让 BOSS 产生硬直，而 B 键对这些 BOSS 是没啥作用的，反而会被 BOSS 抓住。不过遗憾的是，在我遇到试玩版关底的 BOSS 之后，游戏死机了……

游戏中会出现一些地牢，在这里可以找到一些关键道具，用来打开通往神界各个区域的大门。在已经通过的场景里往往隐藏着新的秘密，因此找到新的关键道具后需要返回探索，这点比较类似于《银河战士》这种游戏。从地牢出来还会看到精彩的马背战斗部分，骑马时的武器是机关枪。主人公还可以从马背上跳到敌人的身上，把敌人当马来骑。


■主角的武器与装备都可以进行升级。


■巨大 BOSS 战的魄力与演出效果在同类游戏中亦是上乘之作。


■游戏操作简单，上手快速，容易吸引轻度玩家投入其中。

寂静岭　破碎的记忆

[文：多边形]

多机种　动作冒险　■ Silent Hill：Shattered Memories　■美版　■ Konami　■预定 2009 年 11 月 3 日发售

对应平台为 PS2、PSP、Wii

本作事实上是 PS 上的初代重制，游戏横跨 3 个平台。游戏的系统和初代相比有很大变化，集合了系列作品的特色系统。游戏的剧情也有变化，针对系列的衍生对部分设定进行了修正，使得整个系列的剧情更加完善。本作绝对是系列 FANS 不容错过的作品。


■游戏的恐怖气氛在“噩梦模式”里显得更加紧张刺激。


■首次展示的 PSP 版显然在画面上是有所缩水的。

E3 的时候试玩过 Wii 版，所以今天特地找了 PSP 版来玩玩。两个试玩关卡，第一个试玩关卡跟 E3 一样，所以这里就不多说了，两者主要的区别在于操作方面，除了手电筒的焦点不能像 Wii 那样利用遥控器手柄随意查看四周的情况外，其他都和 Wii 差不多。第二个试玩关卡叫“噩梦模式”，主要是通过奔跑与寻路来躲开怪物的追击，与他们死斗是没有好下场的，玩家在紧张的逃命过程中选择正确的道路，奔跑速度比正常游戏时候要快得多，想必这个模式将会是在游戏中占有比较重要的成分。由于整个过程非常快，跑到目的地后，这个试玩关卡就结束了。画面方面比起 Wii 来自然是弱了一些，不过在 PSP 上能看到完全即时演算的光影效果你还指望什么呢？


■ Wii 版的很多游戏操作在利用了体感后显得更加丰富。

尼尔

多机种　动作　■ NieR　■日版　■ Square Enix　■预定 2010 年发售

对应平台为 PS3、X360

今年 E3 展上 Square Enix 公布的《尼尔》不被任何人看好，游戏从画面到手感简直无一是处，因此被很多媒体和玩家都选择性无视了。不过 Square Enix 并没有气馁，在经过一番精心包装之后，TGS 上出现在我们面前的《尼尔》有了很大变化。


■这位美女就是传说中的阴阳人凯宁了。


■ PS3 版的主人公便是这位帅哥。

本作是在奇幻世界里与妖魔鬼怪作战的血腥动作游戏。尽管游戏的画面和手感还是存在问题，不过要知道本作是由 Cavia 开发制作的。想必 Cavia 会从剧情等方面来弥补技术上的不足。

本作最大的看点就是分为两个不同的版本在 PS3 和 X360 上发售。两个版本的内容基本一致，主人公也都叫尼尔，不过却是两个不同的人。X360 的尼尔是一名为了拯救女儿而踏上征途的狂暴大叔，而 PS3 版的尼尔是一名为拯救妹妹而开始冒险的青年。此外，X360 版的副标题是“完全形态”(Gestalt)，PS3 版的副标题是“伪装者”(Replicant)。

游戏中除了可以使用尼尔之外，还有一名战士凯宁(カイネ)可以使用。凯宁是一个阴阳人(也就是雌雄同体)，虽然外表看起来是美女，但言行举止和壮汉没什么分别。这个设定肯定会让玩家眼前一亮(或是一黑)。


▶ X360 版的大叔尼尔看上去更加暴力。

文 胜负师 美编 anubis 插画 恶魔猫娜那

关于魔女贝优妮塔的传说，UCG冒险小队在进入佣兵大陆之前便早有耳闻。魔女出自名门，她的师兄是娱乐圈叱咤黑白两道、人魔两界的“恶魔贵公子”但丁，自从但丁的王牌经纪人神谷英树与几位志同道合的圈内好友自立门户之后，贝优妮塔便成了神谷力捧的新星。魔女虽然长相并不甜美可人，但她狂放大胆的言行，性感诱人的身段，还是展现出了与众不同的个性，吸引了大批追随者。与那些花瓶不同，魔女姐姐能打能演，十八般武艺是样样精通，刀剑枪械一耍起来，七八个天使打手也近不了她的身。她主演的第一部动作大戏会在10月29日首映，而在此之前，贝优妮塔已经放出话来：“别再拿我和但丁比，动作电影这么多年来没有进步过，我的出现将改变这一切！”让我们拭目以待。



猎天使魔女	SEGA/Platinum Games		动作
多机种	BAYONETTA		日版
	预定2009年10月29日	1人	7980日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

过去情报要点回顾

●贝优妮塔是在湖底棺墓中沉睡了数百年的失忆魔女，在寻找记忆的过程中遭到了无数天使的袭击，剧情中有很多回忆的片段。

●魔女能够使用的武器十分丰富，大部分武器都可以装备在双手或双脚上，装备部位和组合的不同，招式也会大不相同。游戏时可预设两套武器，随时切换。

●魔女在武器之外的攻击手段还有召唤魔界刑具，可将杂兵一击终结。大魔兽召唤是对付BOSS级天使的终结技，使用时场面相当残忍和震撼。

●在被攻击到的瞬间成功回避敌人的攻击可发动“魔女时间”，数秒内时间变慢，玩家可从容反击，有些类似于“一闪”。

●敌人被打倒后掉落的武器是可以使用的，而且可以选择捡起和丢弃敌方武器。

●名叫珍妮的红衣魔女与贝优妮塔拥有几乎相同的能力，可算得上是宿命对手型的角色，她除了会与贝优妮塔对决之外，还会与之合作消灭天使。

●游戏的VERY EASY难度可谓“史上最低难度”，操作是半自动的，单手按键也能玩，家庭主妇都可以轻易通关，因此被戏称为“妈妈难度”。

●游戏的正常通过时间在12小时左右，通关后有附加模式，本篇关卡也可反复挑战，以收集更多武器和装备。

●《猎天使魔女》的评级为17岁以上，主要因为游戏强烈的暴力表现，魔女挑逗的语言和动作，以及一些招式中有较高的裸露度。

●游戏的日版发售日为10月29日，但美版要到明年1月才推出。

●“动作游戏在《鬼泣》之后就没有进步过！”是制作人神谷英树的狂言，潜台词是《猎天使魔女》的出现会改变动作游戏的现状，这句话曾引来板垣伴信的炮轰，但也让FANS更加期待神谷新作的表现。

在TGS之前的预告片中，就已经有几个与变身系统相关的镜头一闪而过了。而TGS期间，公布了变身系统的详细情报。传说中，魔女可以幻化为不同的生物，这些通体黑色的生物，往往在黑暗中出没，来无影去无踪，充满了神秘感。而贝优妮塔在变身后能够增加直接的战斗能力，只是游戏中已经有大量的武器可供选择，期待魔女的变身能力能够锦上添花。

变身系统



蝙蝠

变身为蝙蝠需要特定的条件发动，是在受到敌人攻击瞬间进行变身，本体就可以分散成一群（对，不是一只）蝙蝠，使攻击无效化。变身的时机与瞬间回避便可发动的“魔女时间”基本相同，与“魔女时间”相比属于更倾向于防御的技能，而且两者之间有共存的可能，可以起到回避、防御双保险的效果。



猎豹

纯黑色的猎豹，不过从身上的装饰还是能看出贝优妮塔的影子，额头上的月芽也是魔女的标志之一。变身为猎豹后移动速度大幅上升，可利用速度撞击敌人，同时也能起到回避的作用。而且猎豹的跳跃距离十分夸张，在一些平台跳跃场景中也能有所发挥。



■豹子高速移动的样子很容易让人联想起神谷的名作——《大神》。



乌鸦

这可能是世界上长得最华丽的乌鸦，而且还头顶皇冠。变身成乌鸦后的魔女，可以在空中飞行，但是变身对魔力的消耗会限制飞行的持续时间，进行攻击时也会加大魔力的消耗速度。乌鸦的攻击方式是在身体周围配置六把巨大而锋利的羽毛，有点像浮游炮，可同时插向敌人，造成集中伤害。

新武器





手枪、霰弹枪、日本刀、鞭子、火箭筒……魔女的武器可以说是相当丰富，而这一次又公布了全新的武器“双爪”，同样可以装备在手脚两个部位，同样是极具魄力的武器。而且我们还将进一步了解武器的出处，在正式游戏中如果遇到这一组敌人，那就要注意了，因为很快就会有新武器入手。

杜尔嘉 DURGA

这对大爪子是封印了恶魔“杜尔嘉”的魔导器，爪子分别带有火和雷两种属性，在攻击过程中会释放出火焰与雷电对敌人造成较大的伤害。很名显，杜尔嘉是优秀的近战武器，部分招式的中距离判定也可好好利用。爪子可以在双手和双足上装备，有着强大的杀伤力，熟练地根据战况发动不同的属性是发挥杜尔嘉最强能力的关键。



格雷斯与格洛利
GRACE & GLORY



想要取得新武器杜尔嘉，那么打倒格雷斯和格洛利这个天使二人组是十分必要的，格雷斯意为优雅，可操控火，格洛利意为荣耀，可操控雷，他们常常做为天神的护卫一起行动，一起对抗强敌。这对天使最大的特征就是那对巨大的爪子，而在人间时，两个天使之间有灵力感应，战斗时讲究配合，比单个的 BOSS 更难对付。

饰品系统

饰品系统是 TGS 期间才公布的新系统，比较意外的是像“魔女时间”这样重要的系统也和饰品之间有着重要的联系，可以将其看作是特殊装备。装备饰品之后可以发动一些特别的效果，很可能大幅提升魔女的战力。目前已经公布了三种饰品，可同时装备的饰品数量在三到四个，效果之间有的可以相互联动，但也有不能叠加的情况。

塞勒涅之光



塞勒涅是希腊神话中月之女神的名字，这个饰品原先是古埃及魔女克雷奥赫德拉所拥有的魔导器，使用者在受到攻击时，可利用其中的魔力引发“魔女时间”，除使用者之外，时间流动会变慢数秒。由于“魔女时间”在战斗中是非常实用的能力，因此“塞勒涅之光”很可能是游戏中最早获得的饰品之一。



魔界交信机





使用魔界交信机可以与魔界愚连队恶名昭彰的“小恶魔”取得联系，并利用此魔导器与小恶魔团队结成短期契约，从魔界召唤到人间，而他们也会听从召唤者的指示，攻击指定的目标。小恶魔们的行动与攻击距离都比较长，是很好的辅助攻击力量以及肉盾。

恶因恶果的数珠



仕于倭国女王卑弥呼的魔女恶狐所使用的魔导器。使用者在身处危险时成功回避敌人的攻击，那么数珠就会发动魔法进行反击，反击魔法为紫色一闪，在攻击方身上引发爆炸，攻击力不低。但是需要注意的是，装备“恶因恶果的数珠”之后，是无法发动魔女时间的。

现场试玩报告

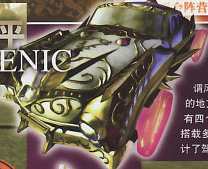
游戏提供了一个长度约为 15 分钟的关卡，一开始就是预告片中那一段在急速下落的断裂的城墙上战斗的场景——这个部分该怎么形容呢——这么说吧，这部分的战斗场景是我玩过的所有次世代游戏里，惟一一个让我忍不住后退几步与屏幕拉开距离来玩的游戏——实在是太炫了！游戏的画面素质不能说有多高，但细节绝对够丰富。和神谷英树之前的动作游戏一样，这游戏依然没有防，不过多了一个专门用来翻滚闪躲的键（RT），RB 键负责锁定目标，LT 是切换武器，LB 用来挑衅，A 键跳跃，X 键射击，Y 键拳 B 键腿——这个按键配置有点像《鬼泣》与《忍龙》的结合体，结合了前者的战斗概念和后者攻防转换迅速的特点。游戏的过场动画非常细致，女主角很好很强大，相信神谷英树喜欢的女性形象也会符合绝大多数男性玩家的标准的——等大家玩到了就知道设计游这么个女性角色作为主角的魅力在哪里了——不仅仅只是“连击越高衣服越少”哦，必须得说，真的是一款超性感的动作游戏。但同时，有很多女性玩家也在排队试玩，所以给这游戏下一个“男性向”的定义绝对是言之过早。

游戏在读盘的时候会切换到练习模式，可以练练不同按键组合的招式，但因为读盘太快，几秒钟而已，所以好像没什么意义……

由于战斗时自己的注意力都集中在主角身上，因此对敌人的关注程度有所下降，重要敌人出场的时候会有一个翻书的特效，大致介绍一下这个敌人。游戏中的大型敌人一般都持有武器，打败这种敌人之后可以按 X 键把它们的武器捡起来，比如长矛、巨斧等等。可能是由于试玩版的原因（仅提供了 EASY 和 NORMAL 两种难度，我选的是 NORMAL），当敌人要发起攻击时头上会有明显的标记提醒玩家要及时躲闪，倒也很贴心——不过就算是这样，自己也在中途不小心 GAME OVER 了一次，看样子之前神谷英树在采访中说的没错，这游戏虽然有适合大妈玩的超简单模式，但游戏的整体难度还是可以的。

试玩版最后会有一个巨大的 BOSS，这年头好像每个超现实题材的大作游戏都必须上演至少一次“汪达与巨像”那样的大魄力战斗场面，在把 BOSS 血打空之后，屏幕上会有一小段 QTE 按键提示（这好像也是现在游戏的标配了），女主角召唤出一个比那个大 BOSS 更 NB 的怪物，生生把 BOSS 咬碎了！





和平 IRENIC

从外表看，"和平"就是一辆外表华丽的古董车，不过千万不要被它的外表所迷惑，它可是货真价实的天使，主要担任的是天界传令官的职务，它的速度可谓风驰电掣，广阔的天界只需一天便可到达任何它想要到的地方。注意看它的车轮部分，这辆车子是没有车轮的，只有四个天使的光环。和普通汽车一样，"和平"的体内可以搭载多名乘客。因为要与这辆老爷车对抗，游戏中还特别设计了驾驶关卡，展开公路追踪战。

新敌人

贝优妮塔的敌人是来自天界的天使军团，他们的姿态多种多样，但大都与传统概念中的天使形象相差甚远，只保留了光环之类的标志性细节，但表现出的是神圣与丑陋相结合的另类感觉，极具颠覆性。这一次会为大家介绍两种形象让人十分意外的天使，还有一个新的BOSS角色，对于本作敌人设计还不了解的玩家应该可以从这几个典型中举一反三，认识游戏独特的审美表现。





喜悦 JOY

光从POSE看，"喜悦"就如同是魔女贝优妮塔的天使版本，同样性感的曲线，同样夸张的动作，而且连招式也相差无几，我们可以把"喜悦"看成是《忍龙》中假隼龙似的强大敌人，而且"喜悦"一次就会出现三个甚至更多，对付自己的影子，想必要比与一般的天使过招困难得多。顺便说一句，"喜悦"是天使阶层中身处高位的炽天使，到人间后以女性姿态呈现，至于为什么形象会这么像敌对方的魔女却不得而知。





正义 IUSTITIA

天界最强大的天使之一，也代表了天界最伟大的精神——正义。但这个BOSS的丑陋外表实在让人很难将他和正义联系在一起，一堆表情各异的脸被杂七杂八地揉到了一起，而从他们的口中均会吐出触手，触手顶端连接的或是另一张脸，或是一朵食人花，看上去真是比恶魔还恶魔。"正义"的巨大程度如果不看图对比，实在很难想像。"大"也是本作BOSS的共同特点。

第二天在我经过SEGA展台时，忍不住又去《猎天使魔女》的展台看了一眼，看到PS3版的试玩台玩家玩到的居然是和X360版不一样的游戏内容，这让我大吃一惊，不过最终发现这个"不一样"区别只在于PS3版比X360版少一个部分，也就是从断崖上高速下落的那个部分，而在把巨大BOSS打败之后，有一小段剪辑过的过场动画，其后魔女姐姐要和一个红衣姐姐单挑，场景是在一个封闭的房间里，场地内没有重力概念，可以跳到墙壁上行走，镜头也会适时切换，让你感觉这两位魔女真的是飞檐走壁如履平地，而两位的关系有点像《鬼泣》里的但丁与黑骑士，宿命而且没完没了。打败了红衣魔女之后，体验版才算正式结束。一看表，正好15分钟！看来，如果想真正完成这个体验版，必须是PS3、X360两个版本都要玩啊。

先前有国外媒体报道过"PS3版体验版有关卡丢帧严重"，根据文字描述，很可能就是那个高速落下的关卡。而最新日刊的报道中也特意在游戏信息栏里强调了"PS3版由SEGA移植"，看样子"白金游戏"还没有完全掌握PS3游戏的开发。从现场自己试玩的体验来看，PS3版确实"偶有掉帧"，但完全在可忍受的范围之内，场景的细致丰富程度两个版本相差无几。现在离游戏正式发售还有一个月，我们在TGS上玩到的也绝非最终版本，相信游戏在正式发售之时，两个版本的差异会更加微小。不管怎么样，跨平台战略对于所有玩家来说都是利大于弊的。［文：Gouki］



铁拳 TEKKEN 6



■“《传说》系列”画师猪股睦实为扎菲娜设计的服装，3D化后的还原度比想像中要出色。

文 胜负师　美编 anubis　插画 恶魔猫娜那

铁拳力量 今秋释放！



铁拳6	NBGI	格斗
多机种 TEKKEN 6		日版
预定2009年10月29日	1～2人	7980日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

在佣兵大陆，三岛家是一支响当当的力量，他们出道已有十年有余，每隔两三年举办的“铁拳王格斗大赛”总能吸引上百万观众，光收门票就数钱数到手抽筋。早年三岛家一直在索尼旗下效力，在索尼的崛起过程中立下了汗马功劳。不过近年来形势起了变化，越来越多的名门望族迁入佣兵大陆，干的还是原来的营生，可赚的却是两份甚至好几份钱，这等好事儿三岛家自然也不会错过。这不，在去年的TGS展上，三岛家便宣布第六届格斗大赛会在索尼和微软两大阵营同时举办，震惊全场。如今，这大赛组织工作已进入收尾阶段，UCG的冒险队伍还算有面子，有机会进入正在紧张布置中的赛场内先睹为快，只见所有参赛选手严阵以待，不少选手都穿上了东瀛艺术家设计的华服。不过他们个个拳头如铁锤，连女生都长着一排排的腹肌，还是不要招惹他们为妙，要想看个仔细，大伙儿还是等10月29日大赛开锣吧！





安娜·威廉姆斯

极其经典的一套皮草，这个造型的安娜甚至还在《五星物语》里客串出场过。细心的朋友或是对《铁拳》非常有爱的玩家应该能够发现，本作中安娜的特别服装与《铁拳3》还是有一些差别的，首先是帽子的造型不同，其次是本作中的安娜脖子上加了一串耀眼的项链，鞋子也从黑色高跟鞋换成了更夸张、更有质感的10厘米松糕鞋。衣服和前后开叉都很低，尽显安娜惹火的身材和张扬的个性。当然，从3代到6代，时间跨过了两个世代，在高清演绎下的特殊服装可谓纤毫毕现，其还原度之高绝对令人满意。

特别服装追加

邀请著名画师为角色设定特殊服装已渐渐成为家用机版《铁拳》的重要原创要素之一，《铁拳6》当然不会放弃这一优良传统。CLAMP为风间仁设计的贵公子装，猪股睦实为新角色扎菲娜设计的蝴蝶装，岸本齐史为新角色拉斯设计的战国装，之前都已介绍过。特别服装当然不止这三件，以创作世界观极为庞大的《五星物语》而闻名的永野护先生再次受邀设计特殊服装，有幸穿上大师设计的是风间飞鸟同学，这件黄色单品毛衣色泽鲜艳，挺符合飞鸟明快的风格；至于另一件并不是全新设计，而是当年《铁拳3》中永野大神为他非常喜欢的角色安娜设定的皮草装，在《铁拳6》中复活想必会让老玩家感动。



▲永野护的设计原稿，对细节有很多文字注释。

©1994–2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

家用机版模式

《铁拳6》家用机版本除了传统的“街机模式”之外，还会增设一些原创模式，在之前我们曾为各位专门介绍过全新的“铁拳力量”模式，合作闯关让这个《铁拳》家用机的招牌模式又焕发出新的生机。而这一次，又判明了“对战模式”、“生存模式”和“练习模式”，这在家用机版《铁拳》乃至所有的格斗游戏中都算不得什么新鲜的模式，但其中新鲜的细节却值得期待。



■这一作的练习模式在设计方面会更注重体贴与实用性。

对战模式

游戏中的基础模式之一，对于身边常有玩友切磋的玩家来说，这可能会是游玩频率最高的模式。《铁拳6》的对战模式依然可以对体力值进行设定，而且选人和场地选择画面更加简洁，一目了然。更重要的是，《铁拳6》将恢复4代的对局记录回放功能，毕竟现在主流的格斗游戏都有REPLAY设计，像《铁拳5》那样限制玩家对局交流的做法在快速发展的家用录像设备面前形同虚设，也不得人心，REPLAY功能的回归可谓大势所趋。

练习模式

《铁拳》练习模式的细节设定可谓独树一帜，《铁拳6》的练习模式依然会以丰富的设定、面面俱到的功能方便广大铁拳众，从系统上手到连续技练习再到帧数及判定测试，各方面的需求均可实现。本作的练习模式至少有三个子模式，FREESTYLE是基本的练习模式，我方和对手的状态可自由设定；VS CPU TRAINING是在无体力限定的情况下与电脑对手连续对战，CPU的强度可即时变更；DEFFENSIVE TRAINING可设定对手的出招，进行防御练习，攻击判定的上、中、下段会有极为明显的标记表示，非常直观。

生存模式

《铁拳》生存模式的规则万年不变，和电脑对手一局定胜负，每局过后都可以回复一定的体力，以坚持的局数论成绩，玩家只要输一局就GAME OVER。事实上，生存模式更像清版动作游戏，不一定需要过硬的对战技巧，寻找电脑的弱点，用简单安全的方法也能突破一关又一关。不过，自《铁拳5》起，家用机版电脑AI的设计就相当出色了，常常可以安定地使用大威力连续技，也不乏合理的战术运用，要找到打电脑的专用技巧可能并不容易。好在此次的生存模式成绩支持网络排名，从排名靠前的玩家所使用的热门角色着手，应该可以在排行榜上占据一席之地。

历代剧情回顾

为了让新玩家能够快速了解“《铁拳》系列”故事的来龙去脉，《铁拳6》中还加设了体贴的剧情回顾，而表现形式也比较特别，采用了是黑白素描的方式，这些简洁而有力的黑白画稿虽然看上去并不精细，但其粗犷的色调与构图和《铁拳》相对阴郁的世界观十分契合。对于老玩家来说，一幕幕经典场面用这种方式来表现也颇有新意，能够让人产生共鸣。



■2代中三岛一八成为财团领导者。



■4代中一八与仁父子二人的最终对决。



■6代故事发端，仁率领“铁拳众”向世界宣战。

风间飞鸟



《铁拳6》是在秋天发售的，这套服装给人以浓浓的暖意，虽说设计比较简约，但并不简单，黑色的长靴配上深黄色的保暖丝袜，只露出一条边的红黑格子短裙，与带毛球的长围巾搭配起来感觉比较俏皮。从设定图的右下角可以惊奇的发现，长围巾原来不仅仅是装饰那么简单，如果能为这套服装设计一个专门勒脖子的道具技，或是胜利动作，那就太赞了！飞鸟毕竟走的不是性感路线，毛衣有些低胸，里头还得拿件粉色蕾丝内衣打个底，想得比较周到。由于服装并不复杂，所以在3D化之后，还原度还是非常高的，如果想COSPLAY的话，应该也能轻松实现吧。



■冷兵器的加入，让这个特殊模式更接近手传统的清版动作游戏。

铁拳力量新要素

之前已经介绍过的清版过关模式“铁拳力量”又有新情报公开。首先，游戏中除了可以使用加特林机关枪、火焰喷射器等枪械之外，还会加入棍棒之类的冷兵器，由于“铁拳力量”中的角色可以使用丰富的招式，因此冷兵器的效果更偏向于增加招式的判定距离以及威力，可能不会有特定的招式存在。另外，该模式并不是一上来就开打的，还会有相关的剧情交待，而且并不是简单地用黑底白字的文本表述，会有人物对话，一些特定的过场动画中还会有激烈的动作戏，相信精彩程度远超以往。



TROY 無双

トロイ

凡三人以上皆可无双！

在这片广袤的佣兵大陆上，我们遇到了一群正在攻城的古希腊人。难道是《战神 3》？不对，《战神 3》怎么可能跨平台呢？仔细一打听，原来这座城就是大名鼎鼎的特洛伊！那么这场激战当然就是特洛伊战争了！看到阿喀琉斯、奥德修斯、赫克托尔这些传说中的勇士出现在眼前，怎么能不让我们激动万分呢？不过刀剑无眼，看来我们还是尽早找一个木马比较安全。

特洛伊无双	Koei Tecmo	动作
多机种 TROY无双		日版
发售日未定	1～4人	售价未定
对应机种为X360、PS3		

文 纱迦 美编 忽悠悠 插画 恶魔猫娜那

无双游戏万口传，如今已觉不新鲜。这回光荣灵机一动，竟然把无双的主意打到在西方家喻户晓的特洛伊战争上了。负责制作本作的并不是 ω-Force，而是光荣的加拿大分社。这家公司之前的成绩不算突出，只出过《致命惯性》、《红海》等二三线作品，不知这回是否能够交出一份满意的答卷。

目前游戏的开发度还不到 30%，画面看起来比较简陋，相信假以时日会有明显提高。顺便说一句，本作在欧美的名字是《勇士 特洛伊传说》。

和过去的三国、战国相比，发生于神话时代的特洛伊战争无疑是有天壤之别。本作并不会像《高达无双》那样，只是一群披着高达皮的武将进行打斗，而是实实在在做出不一样的感觉。以往《无双》中的一大特点就是敌我双方角色都具有相同能力，这一原则一直持续到《高达无双 2》出现巨大 MA 才被打破。而在本作中我方操作的角色是人类英雄，但敌方登场角色除了人类之外还有各种怪物，与它们的战斗将更加刺激。

怪物军团 MONSTERS



厄里倪厄斯

厄里倪厄斯是复仇三女神的统称，她们是三个身材高大的妇女，头生蛇发，眼中流血，双肩生翅，手执火把和蝮蛇鞭。她们负责追捕杀人犯，尤其是弑父杀兄者，会得到最残酷的惩罚。



独眼巨人



身高 7 米的独眼巨人是波塞冬以土块作出的怪物，头脑简单，性格粗暴，在战场中只想把眼中看到的一切全部击碎。它在很多游戏中都曾经出现过，是相当经典的敌人。

狮鹫





音译为格里芬，身长 3.5 米，双翅伸开后长达 10 米。耳朵很长，脚上有爪，头是金色，形象接近于长翅膀的狮子。它在很多游戏里都曾经出现过，形象各异，立场则是忽正忽邪。



©KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

人类英雄 HEROES



阿喀琉斯 Achilles

年龄：25岁／身高：188cm／体重：91kg

在西方有着极高人气的悲剧英雄。当他还是婴儿时，他的母亲提着他的脚后跟将其浸入冥河之中沐浴，让他获得了刀枪不入的不死之身，只有脚后跟才是他的惟一弱点。在希腊联军中他是最强的勇士，在一对一的单挑中击败了赫克托尔。不过最后特洛伊人在太阳神阿波罗的帮助下射中了他的脚后跟，终于杀死了他。“阿喀琉斯之踵”在西方是非常有名的成语，在电影《特洛伊》中扮演阿喀琉斯的是大名鼎鼎的布拉德 · 皮特。



赫克托尔 Hector

年龄：30岁／身高：186cm／体重：91kg

他是特洛伊的王子，帕里斯的哥哥，人称特洛伊第一勇士。他不但武艺出众，而且为人正直，赢得了敌对双方的尊重。他杀死了阿喀琉斯的好友，因此受到阿喀琉斯的挑战。尽管他明知自己不是阿喀琉斯的对手，但依然为了荣誉而出战，最后光荣地战死沙场。他与阿喀琉斯都是特洛伊战争中的悲剧英雄。



帕里斯 Paris

年龄：28岁／身高：175cm／体重：68kg

特洛伊的王子。他出生时就有预言说他将毁灭特洛伊，因此被双亲遗弃，不过最后还是回国当上了王子。他是特洛伊战争的罪魁祸首，他在爱神阿芙罗狄忒的帮助下夺走了美丽的海伦，从而引发了战争。尽管是个小白脸式的花花公子，不过箭法高强，在特洛伊战争中用冷箭伤了不少希腊名将，更在太阳神阿波罗的帮助下射死了阿喀琉斯。最后他被希腊神箭手菲罗克忒忒斯用毒箭射中，悲惨地死去了。



奥德修斯 Odysseus

年龄：46岁／身高：178cm／体重：86kg

奥德修斯是西方非常有名的智将。他不但英勇善战，而且足智多谋，屡建奇功。特洛伊战争的最后，正是他的木马计才帮助希腊联军攻下了特洛伊城。之后奥德修斯坐船返回故国，路上屡遇艰险，同伴一个个死去。尽管有不少美女包括女神对他示爱，但他对故乡和爱妻的感情始终不变，足足过了十年时间才顺利回国，与家人团聚。他回国的故事被记述在荷马史诗《奥德赛》里，流传了两千年。

特洛伊战争简介

特洛伊战争是希腊神话中非常有名的情节，它取材于一场真实存在的战争，经过许多作家的艺术加工后，逐渐成为今天大家所知的故事，其中最有名的当属荷马的《伊利亚特》。这场战争由世上最美丽的女子海伦而起，导致希腊联军进攻特洛伊，整场战斗进行了十年之久，最后以希腊联军的胜利而告终。2004 年华纳兄弟据此拍摄了电影《特洛伊》。

斯巴达国王墨涅拉奥斯的妻子海伦是世上最美丽的女子。特洛伊的风流王子帕丽斯趁墨涅拉奥斯不在的时候，拐走了海伦，逃回特洛伊。墨涅拉奥斯在他的哥哥阿伽门农的帮助下，集结了全希腊的英雄好汉组成希腊联军，远征特洛伊。尽管希腊联军中人才辈出，但依然奈何不了坚固的特洛伊城，连无敌的阿喀琉斯也战死沙场。在围攻了十年之后，希腊联军采用了奥德修斯的计策，留下藏有勇士的巨大木马后假装撤退。特洛伊人把木马当成战利品搬入城内，最后终于中计破城。

注：以上登场角色的年龄、身高、体重为游戏设定资料。



游戏简介

2171年,人类开始向着宇宙——这片广阔而又未知的空间移民,地球上的各个列强国家分别开始建设地球轨道电梯,随着宇宙移民计划的迫近,各国相继以"宇宙移民"为理由扩充军备,在海、陆、空三方面不断发生流血冲突的如今,人类也面临着宇宙战争的威胁。

各大列强国家之间为了利益问题始终保持着敌对的态度,虽然避免着发生全面战争的可能,但小规模的流血冲突仍然不断地上演着。在以机动兵器Wanzer为核心的战斗最前线,人类早已找不到一块能够避免战争的净土,在各个大国所歌颂的战争最前线上究竟还有什么在等待着我们?

文 脆薯条 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

前线任务 进化	Square Enix		动作射击
多机种	Front Mission Evolved		美版
	预定预定2010年春	1人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄:未定

FRONT MISSION EVOLVED

脆薯条驾驶着Wanzer在场地内横冲直撞,人挡杀人,佛当杀佛,所向披靡。随后因为机体使用过度而爆炸了"难道没人带修理背包吗?"只听见脆薯条大声吼道。而工作人员则回答到:"试玩版中不提供修理服务",随后脆薯条便失望而归。

由S·RPG到TPS的转变

人物介绍



迪兰·拉姆塞伊
Dylan Ramsey
年龄:23岁

是一名非常优秀的年轻工程师,从小便酷爱机械方面的东西,对机器人有特别的兴趣。做任何事都有一丝不苟的作风,而且从不轻言放弃。

安德拉·雪威尔
Adela Sewell
年龄:24岁

U.S.N陆军Wanzer驾驶员,是一个非常尽忠职守的人。在两年前的某一件事故中失去了所有的亲人,而自己也失去了一部分的记忆。

哥德文·莫斯莱
Godwin Maudslay
年龄:56岁

被人们喻为"不败的哥德文",是U.S.N陆军的王牌驾驶员。和迪兰的父亲是好朋友,对待迪兰便如自己的亲生孩子一样。

关注点1 S·RPG到TPS的转变,增加临场战斗时的紧迫感。

和以往的《前线任务》作品相比,这次游戏类型的转变重点在于加强了战场中的那种气氛,让玩家亲自驰骋于战场之中,体验驾驶Wanzer击破敌人的那种爽快感。同时,对于该系列来说也是一次巨大的突破……

多样的武器可供使用



▲▶由我们熟悉的来复枪、可以诱导的导弹、机枪等等多种武器均可使用。



不断进化的"《前线任务》系列"

"《前线任务》系列"一直以来都是以S·RPG为主,以复杂的地图作为舞台,讲究战术上的配合与各种机体的混合搭配,深受广大玩家们的喜爱,而Wanzer移动时的"滋滋声"也成为了其系列的标志之一。

Front Mission Online



▲与本作非常相似的设计,同样是以第三人称视点展开战斗。

Front Mission 5



▲5代中的Link系统在本作中也会出现。

关注点2 带有浓重的未来科幻世界观

本作的舞台被设定为2171年,人类的梦想已经延伸到了外太空。各个大国纷纷开始建造轨道电梯直通地球外围。而在战火从未平息过的地球上,由于外太空的主导权还未能明确归属问题,各大国为了自己的利益纷纷开始增加军备。世界两大强国U.S.N与O.C.U之间的纷争一直持续不断,地球外围的国境问题也日益激化着两国之间的矛盾,大规模冲突愈演愈烈。



战斗的舞台延伸至宇宙

◀从轨道电梯上俯瞰地球,光景也会随之改变。



系列的标志性机体登场

▶"ゼニス"系列与"フロスト"系列登场,从外观来看已经是改良形态了。

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.

系统1 武器与弹药即时显示

画面的左上与右上都是机体武器装备的表示栏，包括左肩武器、左手武器、右肩武器与右手武器4个，对应PS3的R1、R2、L1与L2按键，这几样武器或许还可以同时使用。



◀上方的蓝框中是肩部武器，空白就代表未装备，下方则代表手武器。



系统2 机体动作的进化

机体的动作还是和《装甲核心》这个游戏相近，而当双手武器同时开火时会有独特的动作展现。加速感与机体行走时的厚重感也非常明显，格斗攻击时的打击感增加了战斗时的魄力。






高速移动

发动时Wanzer的脚步与地面会产生火花，大幅提高移动速度，还有熟悉的"滋滋声"。

跳跃

跳跃在本作中非常重要，有些障碍物只有通过跳跃的方式才能逾越。

左右回避

双脚的平行移动，通常是在高速状态下进行的，合理掌握时机就能回避敌机的攻击。

武器同时开火

对应前作的技能系统，使得双肩武器同时开火成为可能。

系统3 驾驶员的技能

驾驶员的技能猜测分为格斗武器、射击武器和肩部武器三大种类，特定的动作可以触发这些技能，一旦发动技能将会大幅提高攻击力，技能的种类或许还和驾驶员的类型有关。

参照5代中的技能		
●Barrage	●Blast Shot	●EMP Blast
●Hard Strike		●Panic Shot



▲发动技能时，在武器栏右边会出现对应的图标。

系统4 机体自身状况



画面下方的两个圆形槽就是机体本身的状态表示。左边为机体，右边为雷达屏幕。外侧的黄色槽为RD与BP槽，关系到机体是否能长时间快速移动。而蓝色的E.D.G.E槽则是发动机体特殊性能用的，相当于"气力槽"吧。

E.D.G.E模式发动后，短时间内可以大幅提高机体的性能，包括移动速度、攻击力和装甲，有点"爆气"后的味道。

体验一个全新的《前线任务》！

试玩后的种种情报一览

试玩中一共有3种机体可以选择，包括前面提到的"ゼニス"系列与"フロスト"系列，还有5代中新增加的"グラシリス"系列。另外，试玩中还有步兵对Wanzer的作战。

要点1 试玩版中可供使用的武器与背包

其实《前线任务》中的机体是可以自由组合的，本次试玩版中一共有3种机体可以选择，6种武器可供使用，外加三种背包。

已知登场的背包一览

背包种类	效果
EMP背包	放出电磁干扰，使敌机陷入无法行动的状态
气垫背包	使得机体可以漂浮在宇宙中，而且能增加在陆地上的跳跃高度
修理背包	可以回复我方机体的耐久值，但无法修复已损坏的部件

已知登场的武器一览

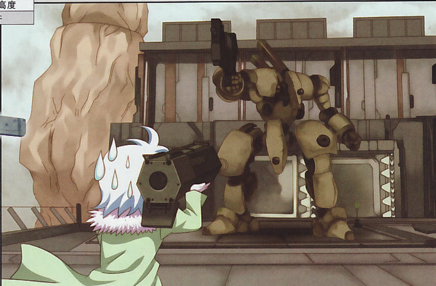
武器种类	说明
机枪（MG）	适用于中远距离作战
散弹枪（SG）	近身作战的强力武器
来复枪（RF）	射程长，但需要双手
冲击锥（PB）	近距离格斗战的利器
导弹（MS）	射程长，但只能对付单个敌人，可以诱导
火箭发射器（BZ）	附带爆风效果，增加对敌机的伤害

要点2 5代中琳搭乘的试验机登场

《前线任务5》中琳搭乘的S型驾驶员专用机在本作中也亮相了，这台试验机是属于"グラシリス"系列机体，和5代中最终BOSS是一个系谱的，本作若能驾驶这样的BOSS级机体肯定是一大享受啊。



▲"グラシリス"系列机体原本是给S型驾驶员专用的，相信在本作中也会表现出其强大的性能吧。







文 雷电 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

失落的星球2	Capcom	动作射击
多机种	Lost Planet 2	美版
	预定2009年第四季度　1～16人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

我是一名普通的战士，在这个失落的星球上向着未知和危险前行。我的家园——地球早已不再适合人类居住，10年前，我们来到EDN-3rd星球，准备让人类的火种在此繁衍，当时，在那个冰天雪地的环境中，我们渴求热能，维系自己脆弱的生命，与巨大的怪物作战，不知道多少队友牺牲在怪物锐利的爪子下，我们称它们为Akrid。终于，冰雪被融化（《失落星球》第一作的结局），大地开始变得温暖，如今，这里已经密林丛生。我们仍旧是NEVEC（NEo-VEnus Construction）的一员，我们要继续收集这个星球上的热能T-ENG（Thermal-ENerGy），攻击Akrid，它们身体上红色的弱点，在子弹的爆炸下会崩裂出红色的热能，这是我们生命存在的意义。

完全改变的环境和延续、变种的怪物

从目前公布的情报来看，本作中，玩家不再是人类的大英雄，而是一名普通的战士，人类组成的战斗队伍，每个人贡献着自己的一份力量，这将不再是一个人的英雄故事，这会是一部在"失落的星球"上的开荒史。

PS3的试玩版比之前早些时候放出的单BOSS战X360的试玩版多两个普通关卡，我们能亲自体验到本作热带雨林的环境，奔流的河水，热带植物厚实的叶子，满地的杂草，潜藏在草丛中的怪物随时有可能蹦出来给你突然的袭击。在试玩版中看到的中小型怪物大部分都源自前作，细节部分稍作改变，集中攻击弱点可以破坏怪物的身体部位。最新的试玩版中还有一种之前未出现过的全新怪物，和小狗一样两条腿的小型怪物，行动非常迅速，弹跳力也很强，成群出现的它们会通过飞跃冲撞给士兵们带来不小的麻烦。


■在最新的试玩版中可以见到这种灵活的小型怪物。


■很有代表性的螳螂型怪物也将出现在本作中。


■火在本作中的画面效果非常棒，用喷焰枪和燃烧弹在丛林中能造成大范围伤害。

我们还不知道这些怪物到底是如何快速适应温暖环境的，也许身体内贮藏着热能的它们本身就应该生活在这样的环境，而前作中的冰天雪地压抑着它们的能量，那么本作中的Akrid将更加残暴。

4人合作——"怪物猎人LIKE"

本作单人模式的具体流程方式还并未明了，目前公布的都是CO-OP合作模式的相关情报和试玩，可能正式版中玩家也会扮演一名普通的士兵，在NPC的协助下完成一个个任务。不管怎样，以现在的情报看，合作将是本作的最大卖点。

最多支持4人合作游戏，丰富的武器，两倍于前作的VS（人类驾驶的战斗机体，Vital Suit）会将机器人大战怪物的好戏进一步强化。之前233期"游戏3.0"中已经为大家初步介绍了游戏的系统。玩家可以使用不同的武器从多角度对敌人进行攻击，驾驶多台VS协同作战，多人共同驾驶一台VS集中最强的火力进行猛攻等等。另外，游戏也支持2至16人的对战游戏。


▲多样化的VS将在游戏中提供不同的战斗体验！
▼在沙漠中高速行驶的火车上对战从沙中钻出的巨大怪物





©Capcom Entertainment Inc. All Right Reserved.

文 雷电 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那



我叫查克 · 格林，曾经是国际级摩托车越野障碍赛冠军，我现在位于赌城“幸运城”，与爆发日已经时隔数年，病毒已经扩散到全美境内，幸运城也不能避免。我来此地的目的是寻找我失踪的女儿，为了她，我会和这些该死的丧尸战斗到底。这不是我的遗言，我会生存下去。

DEADRISING 2

丧尸围城2	Capcom/Blue Castle Games	动作
多机种	Dead Rising 2	美版
	预定2010年发售 人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360	

致命武器 无所不能

据悉因为制作人稻船敬二不满 TGS 将《丧尸围城 2》放在 18 禁展区，于是拒绝参展，而是在展会外开了自己的试玩会，提供了单人和多人模式的试玩。

试玩中的单人模式是任务制的，玩家要在 10 分钟内杀死 300 个丧尸达成目标，你可以随意使用赌场中的各种物品当做武器，从电吉他到散弹枪，玩家将挥舞一切有重量的、锋利的东西对付汹涌的丧尸群。游戏的乐趣就在此，场景中的绝大多数物品都能拿起来当做武器，前作中使用巨大的毛绒玩具软绵绵地砸在丧尸身上时有一种独特的幽默感。自然，强力的武器必不可少：“尚方宝剑”和现代化的设施配合在一起就很有趣；将两把电锯绑在棍子两侧之后在人群中挥舞，简直就是发动“无双乱舞”；轮椅这样的带轮子的东西不仅可以推着撞击敌人，还可以在轮椅两侧绑上步枪或者上面提到的船桨一样的双电锯，之后再推动这个残暴的杀人机器……杀丧尸机器。



■“尚方宝剑”，挥舞起来应该非常灵巧！



■推轮椅撞敌人，被撞倒的敌人有可能会坐在轮椅上增加“武器”的重量，这也就增加了它的力道！

断头断脚 一刀两断

游戏的新引擎让画面中的丧尸数量更多，传闻将从前作的同一时间最多 800 人飙升到 6000 人。各种锋利的武器将能够将丧尸切成碎块，比如在使用“尚方宝剑”时，按住攻击键就会发动由上至下的强力纵斩，丧尸会被一剑劈成两半，如果连按攻击键主角就会连续挥舞宝剑，丧尸就会被削成碎块。游戏没有既定的断肢方法，就是说断开部位并不是固定的，剑刃与丧尸身体的接触角度不同，被切掉的部分也不同，建模能够真切地对各种武器的打击效果做出相应的反应。



▲砍杀丧尸的身体，削掉的部位过于血腥，打码处理。

多人 游戏

《丧尸围城 2》加入了全新的多人游戏模式，游戏中玩家将作为参赛者参加一个名为“恐怖真人秀”(Terror is Reality) 的电视真人秀节目，节目的目的就是上演丧尸杀戮大赛，由一个名为 Tyrone King 的人主持（外形看上去像是在恶搞 The Rock）。这个节目也会以一定的形式出现在单人模式中，但是我们暂时还不知道制作人将如何把这种残忍、恶搞的节目和游戏剧情合理地安排在一起。

比赛是在填满丧尸的封闭的竞技场中举行的，最多允许 4 名参赛者同台“竞技”，比赛规则多种多样，都是以各种方法杀戮或捉弄丧尸，绕弯一点儿的规则比如每个人携带一些特殊的帽子，将帽子套在丧尸的头上之后去按下启动按钮让帽子中伸出利刃杀死丧尸；更直接一些的规则就是使用装备了电锯的摩托车之类的强力武器单纯地杀戮丧尸。TGS 的试玩版中将 4 种不同的规则连在一起作为一整场比赛，制作小组还在商议在正式版中到底要保留多少种规则。作为玩家的我们自然是希望越多越好，当然是要在保证质量的前提下……

新作的发售日依旧未定，《丧尸围城》作为次世代早期最让人喜爱的一款原创动作游戏，其续作自然受到广泛关注，我们共同期盼，让丧尸来得更猛烈些吧！



■穿上“竞技套装”，戴着雄鹿的头盔，撞碎挡路的丧尸！



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.

多边形驾驶着雪地车在雪山中飞驰，后面的星夜手舞足蹈地举起了飞刀，一脸兴奋的样子。不料半路突然杀出个飞行员，他不是回老家结婚了么？怎么那么快就回来了？于是一场追逐战就此展开……而后面的纱迦由于超载眼看着就要羊入虎口了。



MODERN WARFARE 2

新闻资讯 TGS特报

文 星夜 美编 木仙 插画 恶魔猫娜那

使命召唤 现代战争2	Activision	主视角射击
多机种 Modern Warfare 2		美版
预定2009年11月10日	多人	售价未定
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定

硝烟四起，重返《使命召唤》的战场！

网战中的模式介绍

前作《使命召唤 4 现代战争》中的网战模式都应该会在本作中保留下来，而且有些模式会强化一下使得游戏更为紧张刺激。

抢旗模式



这次的抢旗模式要求玩家不断地夺取对方的旗帜来获得高分，场地中的旗帜很多，所以必须分散行动，这样一来是避免了玩家在地图中混战成一团，另一方面也考虑到了玩家三人之间的小配合。拿下一面旗帜的速度非常快，然后迅速争夺下一面旗帜，这个模式的节奏快，火爆度自然也就高了很多。

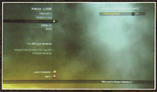
死亡竞赛



也就是我们通称的"TDM"，玩家不断干掉敌人来获得高分夺取比赛。而在本作中干掉一个敌人的奖励是50分，可能还会有连杀的额外分数奖励哦。

全新的技能系统

本作中的技能系统应该还是沿用前作的设定，但其最大的特点便是连杀奖励也出现了可供选择的11种技能。根据玩家的技术水平，高手可以合理地设定强力技能，当然这也是建立在对自己的技术有充分信心的前提下，连杀数越高的技能也就越强力。而反过来技术稍差的玩家也可以选择一些适合自己的技能，例如被敌人连杀数次后可以发动技能来抵消敌人的UAV或者发动我方的UAV，在不失去游戏乐趣的前提下保持玩家水平之间的平衡。





▲本作中3连杀以上都有奖励，直到11次连杀后可以驾驶AC130为止。可以看见连杀3人是UAV、4人是弹药补给、5人则是轰炸。



▲由于只能装备3个技能，而旁边的列表中可是有11种技能可以选择，所以玩家可要适当衡量一下自己的水平哦。

枪械的搭配更为丰富

这点和前作是一样的，在选择枪械的时候可以看见枪械本身的一些性能参数，例如威力、射程、精准度、携带性和射速。





▲本作大幅强化了武器的各种配件，包括前作中出现的消音器、榴弹发射器、红点瞄准镜之外还有很多其他配件。如果能一起装备的话那就太强大了……



▲这次的手枪也会提供很多配件，主武器选完了可别忘了手枪啊。

要点1 盾牌

本次游戏中还可以使用盾牌，这样的设计无疑考虑到了玩家之间的配合，盾牌可以抵挡大部分枪械的攻击，但应该无法抵挡RPG吧……在PV中我们还可以看见使用护盾的队员都无法朝着敌人开枪，但却可以使用刀。对于勇于当开路先锋的队员来说，在后面的队友可要提供好掩护哦。



要点2 飞刀

本次加入的飞刀技能绝对是游戏中的一大亮点，作为游戏中的最强武器来说，如果运用的好那不就成了举世无双的"小李飞刀"了么。

©Copyright ? 2009 Infinity Ward, Inc. All Rights Reserved.

要点3 被杀奖励

为了考虑到游戏的平衡，所以无论是连杀敌人还是被敌人连杀都能获得相应的奖励，技术差的玩家也不用担心一直被其他玩家压着打，可以说这次网战的平衡度相比前作是有了巨大的突破啊，不仅是技术上的较量，更是战术上的对抗。



要点4 各类独特的标志

本作中等级标志也是和前作差不多，但不断转生后的标志比前作多了很多，而且完成特殊的挑战等等或许还能得到额外的标志？



本作中新加入的各种枪械汇总

新加入的枪械一直是玩家们所关注的，除了官方公布的 AK-47、M4 和 M16 将会回归以外，本次还新增了许多现代战争中著名的枪械，下面让我们来先睹为快。

突击步枪

FAMAS



同样是新加入的枪械，这把枪使用起来的感觉应该和前作中的 G43 相当。

Steyr Aug



海豹突击队专用的枪械，其前卫的造型后来被许多其他枪械所采用，游戏中还将提供支架作为轻机枪登场。

FN FAL



这把枪好比前作中的 G3 一样，精准无比，惟一的缺点便是弹夹容弹量只有 20 发。

MK14 EBR



同样是适合中远距离的武器，性能应该比 G3 略高一筹。

TAR-21



从外形上来看，这把枪和 Steyr Aug 大相径庭，而在游戏中的性能估计得比 Steyr Aug 低一些。

FN SCAR-H



外形酷似 G3，可以说是 G3 的后继枪，在 MGS4 中也有出现过哦。

霰弹枪

SPAS-12



本作中新增了不少霰弹枪，这把可是拥有 12 发子弹哦，相信本作中霰弹枪也将会成为巷战的利器之一了。

AA-12



这把霰弹枪也是可以连发的，性能应该和 SPAS-12 不相上下。

机枪

MK46



新加入的枪械，其性能应该和前作中的 M249 相当，而且其弹夹可以容纳 100 发子弹。

Steyr Aug HBAR



增加了支架后的 Steyr Aug，其精准度应该是机枪中最高的。

H&K MG4



可以说是前作 M60 的代替品，本作中可能也是解锁最晚的机枪。

手枪

Glock 18



玩过 CS 的玩家一定对这把枪非常熟悉吧，不知道在游戏中这把枪可不可以 3 连发呢？

微型冲锋枪

MP5



这次的MP5是个短小版，而且弹夹容量才 15 发，不知道在实际游戏中会不会提供标准版使用。

UMP



这把枪的声音非常独特，而且射速远不及 MP5，游戏中可能会对这把枪做一些修正。

TDI Kriss



革命性的造型设计，是最尖端的微型冲锋枪，在游戏中一定是最晚才能解锁使用的武器。

狙击步枪



Walther WA2000

威力巨大的狙击步枪，但只有 6 发子弹，游戏中可能采用连发功能。

目前已知的武器列表

手枪	机枪	突击步枪
Desert Eagle	M240	FN F2000
M1911	Steyr AUG HBAR	AK-47
USP	RPD	FAMAS
Glock 17	H&K MG4	M4A1
M9	**微型冲锋枪**	Bushmaster ACR
.44magnum	H&K MP5K	Steyr AUG A2
霰弹枪	UMP.45	M16
Franchi SPAS-12	FN P90	G3
AA-12	TDI Kriss	MK.14 EBR
Armsel Striker	**狙击步枪**	TAR-21
W1200 Defender	Walther WA2000	FN SCAR-H
Winchester 1887	Dragunov SVD	FN FAL



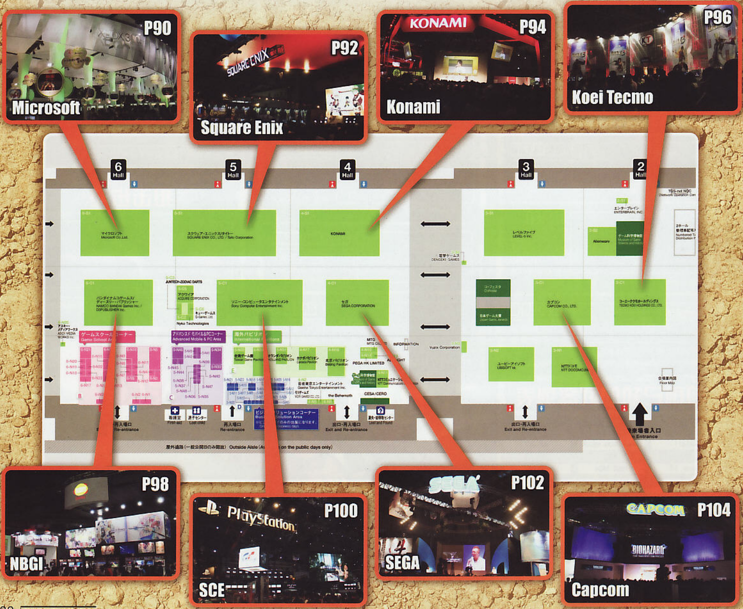
冒险世界旅游观览
TGS 2009展台秀

今年TGS整个展会面积看上去与往年基本相当，但走在会场里的我却感觉比往年要小了不少，拿起会场地图仔细一琢磨，才发现玄机在哪里。其原因在于，在2、3号馆中，仅有三家面积较大的厂商（Capcom、LEVEL-5和Koei & Tecmo），而在4、5、6号馆中，却集中了包括SCE、Microsoft、SE、Konami、SEGA和NBGI六家大厂。对于负责拍摄展台照片的我来说，在我轻轻松松搞定Capcom和LEVEL-5之后，再一顺溜走完剩下的场馆，就给我一种逛完了TGS的感觉，难怪我感觉今年展区的面积不大，实际上并不亚于往年。

但是在观众日的时候，就比较痛苦了。2、3号馆里的人流除了在Capcom展区比较集中外，其他都比较正常，而在4、5、6号馆却几乎是从头到尾都人满为患，尤其这六家厂商之间的通道处于长期拥堵状态，令入场观众苦不堪言。但对于厂商来说，他们应该比较乐于看到这种状况，观众在他们的展台多停留一分钟，就有可能对他们的游戏兴趣增加一分。

从整体来看，历年来布置展台最用心的当属Konami了，他们展台的主题性比较强烈，很容易给玩家代入感；最厚道的厂商当属Capcom，在当前经济形势吃紧的状况下还坚持给玩家派送礼品实属难得；最小气的厂商依然还是SE，苛刻的拍摄限制令媒体记者抱怨连连；最偷懒的厂商这次怕是要给微软了，因为这边无论是Showgirl的着装还是试玩台的设计，都显得千篇一律而且已经差不多三年没有更新过了；最大气的厂商还是要算本土作战的SCE，不仅展台设计每年都推陈出新，展出的内容与展位的面积也是遥遥领先于其他厂商的，不过SCE展台Showgirl这些年来除了以量取胜以外也找不到其他优势了，不仅服装近几年也没有什么更新，并且美艳指数感觉有逐年下降的趋势。

希望下面的图片，能让无缘踏入TGS会场的您，有些许身临其境的感觉。



我读过
你的邮件

15:50PM
发件人：赵磊
已经3天和他没有联系了，没有短信……彼此当对方是人间蒸发了一样。当然，这是我的意思。他的邮件里只有四个字：你还好吧？
该不该回复他呢？和他在一起已经七年了，感情已经变成了一杯温水，没有了味道，却也离不开。

16:08PM
发件人：庞子文
他的邮件来得总是像夏天的暴雨一样毫无征兆。这次的邮件里发给我了几张他们乐队最近一次在"MAO"演出的照片。他还是和从前一样，High起来像个孩子，只是头发剪短了。我的车里总会放着他们乐队的CD，有时候听着他略带沙哑的嗓音低声吟唱的时候，我总会想：这首歌是不是写给我的？

16:25PM
发件人：陈大鹏
他是我的老板，永远是一副盛气凌人的态度，让人想起《围城》里的那位留美硕士赵辛楣。现在他又发邮件来猛催方案，而且说周悦那一组的方案写得很好，让我借鉴。周悦是我在公司里最强的竞争对手，策划总监的人选会在我们两人中产生。这个节骨眼儿上，陈大鹏居然发出这样的邮件……

16:38PM
发件人：Linda
她说她刚刚从欧洲旅行回来，收获颇丰，败了几万欧元。她问我下个月要不要和她同去美国，其实她明知道我没有那么多的假期。我们是大学同学，那时候她的名字是王丽娟。她毕业以后嫁了个有钱人，现在过上了阔太太的生活。我偶尔也会羡慕她，但马上又会批判自己的"庸俗"。



如果可以重新再回到过去，如果可以重新选择，人生真的可以被改变吗？
文宇、安宁、吴小雾三位当红网络作家首次联手创作多结局网络小说
《我读过你的邮件》。一封电子邮件，牵动命运沉浮。

E63 搜索 打开你的未读邮件。





■微软的展台以试玩为主，一眼看上去都是游戏，给人一种不知道从何下手的感觉。

Microsoft
试玩主打 暗流涌动

文&摄影 多边形 美编 一刀

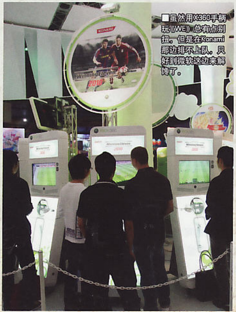
随着《星之海洋4》宣布推出PS3国际版，微软在日本市场“大撒把式”的RPG战略基本全军覆没，这种打击对于苦心钻营日本市场的微软来说无疑是沉重的。但是微软对此似乎已经早有准备，不仅依然在场内摆开声势浩大的试玩阵容，并且还高调邀请日本三大当红制作人小岛秀夫、稻船敬二和名越稔洋为“初生计划”大唱赞歌，意图在新开辟的战场里再度拔得头筹。

微软的试玩区设计一如既往，无论是试玩台的装饰还是陪伴玩家试玩的Showgirl身上的服装，如果没记错的话差不多有三年没有什么太大变化。不过展出的试玩游戏即使与本土作战的索尼相比也是毫不示弱的，丰富的游戏选择让这里也排满了试玩队伍。尤其是像《失落的星球2》、《铁拳6》、《WE2010》等在其他展台可能需要排很长队伍，而在这里也许只要半个小时就能排到了，所以也有不少“聪明”的玩家选择了微软展区。初看上去这个试玩区的布置有些单调，但是对于花钱进来逛展会的普通玩家来说，微软无疑是更“厚道”的公司，省去了那些华而不实的噱头，留给玩家的是充实的试玩机会。





■《永恒的尽头》试玩台也为世嘉那边减轻了不少排队压力。



■虽然用X360手柄玩《WE》总有点别扭，但是在Konami那边排不上队，只好到微软这边来解馋了。



■“18禁”游戏试玩区也是人满为患，《求生之路2》的试玩难道也对日本玩家的胃口？



■能够请到这三位为X360摇旗呐喊，微软也算是煞费苦心了。


■《天降神兵》在TGS开展的当天已经在日本发卖，但是仍有不少玩家跑来先试试手。



■微软的大屏幕前永远不乏驻足观赏的玩家，而今年播放的背景音乐与去年的风格如出一辙，大家可以在光盘里听到这熟悉的旋律。




■《极限竞速3》的豪华试玩台从E3搬到了TGS现场，这可比索尼那边的《GT5》试玩台要带劲得多。


■尚在襁褓中的"初生计划"半遮半掩地躲藏在这小屋子里。

另一个值得关注的是微软在展区不起眼的地方低调展出了"初生计划"，在一个只能从一条缝看进去的房间里，一名学生妹打扮的玩者在那里卖力地手舞足蹈，而观众只能通过屋外的屏幕来看到屋内的动静与游戏画面的展示，不许拍照，不许摄像，不许媒体和观众进入，这种"犹抱琵琶半遮面"的展出方式多少有点让人摸不着头脑。

稍有所欠缺的是，从试玩阵容上来看，微软在下半财年的时间里暂时没有能与索尼那边几个看家大作如《未知海域2》、《战神3》、《GT赛车5》等正面抗衡的大作，这大概会让微软下半年的财报显得有些捉襟见肘。但微软显然已经准备好了下一步的战略，能否在未来的日子里继续博得日本玩家的欢心，我们拭目以待。



■Arcade游戏也不乏试玩者，这两位玩的正是重制版的射击游戏名作《雷霆风暴HD》。





■《失落的星球2》在会场里还是X360版更受欢迎一些，微软这边排队的人大概都是从Capcom展台那边被"挤"过来的。





■SE展区华丽的“《FF X III》墙”，吸引众多参观者前来合影。



■“《FF X III》墙”中“镶嵌”的游戏主题饮料以及模型展示柜。



■只有百分之一的幸运儿才能进入的《FF X III》试玩区的“真相”。

文&摄影 多边形　美编 一刀

如果说今年TGS改了规则，只允许一款游戏出展的话，那么我想这惟一的荣誉将毫无争议地属于《最终幻想ＸⅢ》。今年来TGS的玩家，毫不夸张地说至少有一半都是奔着这款游戏试玩来的，在公众开放日的那两天，《最终幻想ＸⅢ》的试玩整理券(凭券试玩)基本上都是在开放观众入场的一瞬间就被秒杀了。

走进《最终幻想ＸⅢ》的试玩间，猛然间给人一种错愕的感觉，因为SE给每个试玩台配置的是仅有25寸大小的液晶显示器，这完全不符合这款重磅大作的地位啊？据询问得知，这是SE为了尽量安排更多的试玩台给玩家，不得已做出的妥协。这次SE为《FFＸⅢ》准备了60台试玩机器，是近几年来SE为单个游戏准备的最多的试玩台。但尽管如此，每天在观众入场口发放的整理券也只有1300张(再发多也没用，因为这1300人排队玩完的时间与闭馆的时间差不多)，也就是说在后两天的观众开放日里，13万左右的普通观众里只有百分之一的幸运儿可以在第一时间体验到这款神一样的作品。基于此，SE今年的“小黑屋”采取了半开放式，并且在SCE那边的展台大屏幕上也公开播放本作的最新预告片，希望能有更多的玩家看到他们心目中的神作。



■《FF X III》试玩区的大招牌，这个招牌下是整个会场中人口最密集的地方。



■“国民级游戏”系列展区，Showgril都打扮成了《DQ IX》中莉卡的样子。



■SE取得“《使命召唤》系列”的日本代理权后，肩负起了将其在日本发扬光大的重任。



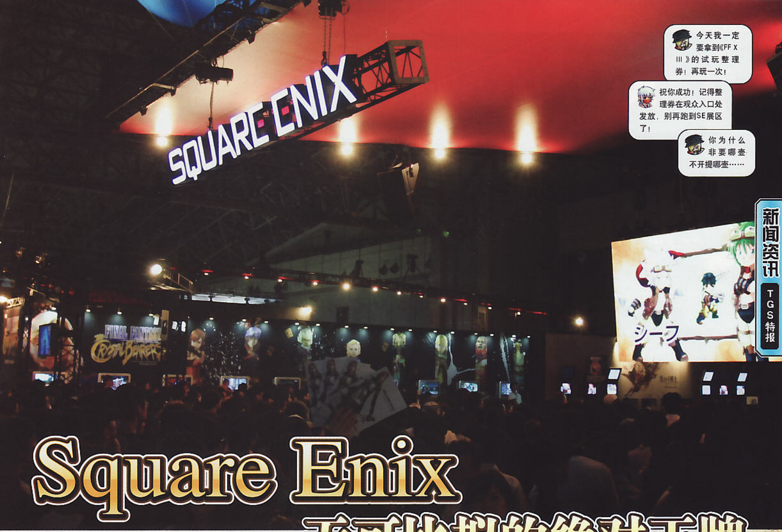
■日本玩家对“《DQ》系列”的热情永远高涨。



■吉田明彦绘制的《FF外传 光之4战士》精美插画让人远远就可以注意到本作的试玩区。



■《钢炼》凭借动画的超高人气使得Wii平台即将发售的新作也颇受关注。



Square Enix 无可比拟的绝对王牌


■《FFCC 水晶传递者》的试玩区，SE展区可以说就是"FF的海洋"。

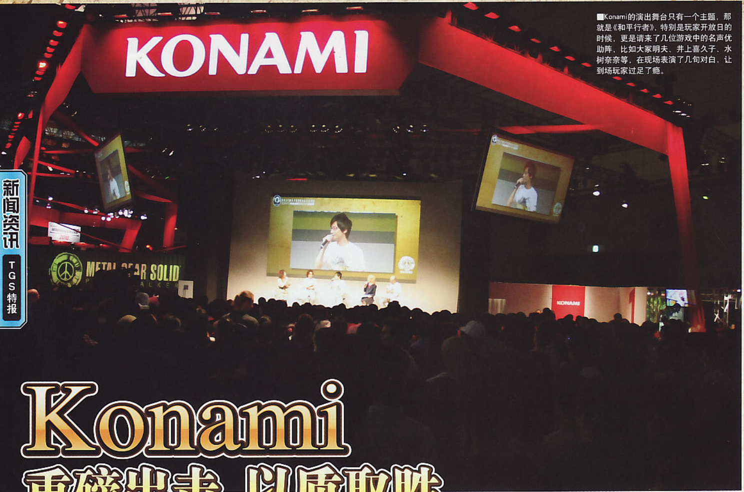



■SE工作人员的"禁止拍照"招牌总是能准确地挡住所有相机的镜头。


■"天空系列"重制计划的最后一部作品《DQ VI》在本次TGS上提供了试玩，慕名而来的玩家在这里聚集程度绝不亚于《FF X III》试玩区。

除此之外，复刻版《勇者斗恶龙VI》的人气也绝不亚于前者，作为系列历史上"天空三部曲"的完结篇，在FANS心目中有着不可动摇的崇高地位，而今年TGS上也毫无意外地提供了试玩。与看着《FF X III》派发整理券并按照规定时间依序入场所不同，《DQ VI》采取了自由排队先到先玩的方式，那一眼望不到头的队伍足以证明本作"国民级RPG"的地位。相比之下，例如《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》等二线作品就显得有点"可怜巴巴"了，虽然参与试玩的人还是不少，但比起前两者来就有点冷清了。

值得一提的是，比起往年严格禁止摄影来说，今年的SE对待媒体记者要稍稍宽松了一点，虽然在你提出拍摄要求后，会有专门的工作人员跟着你监督拍摄工作，并且依然禁止拍到任何有可能看到屏幕内容的照片，但总比之前毫不客气地用手挡在镜头前要"礼貌"一些。



■Konami的演出舞台只有一个主题，那就是《和平行者》，特别是玩家开放日的时候，更是请来了几位游戏中的名声优助阵，比如大冢明夫、井上喜久子、水树奈奈等，在现场表演了几句对白，让到场玩家过足了瘾。

Konami

重磅出击 以质取胜

文&摄影 多边形 美编 一刀



■很多人选择在现场试玩《和平行者》的原因就是可以联机一起玩。



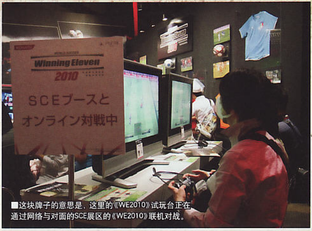
■如果你有PSP，在集装箱里可以通过电脑把游戏下载带回家慢慢玩。

今年Konami的展台布置得格外醒目，与往年噼里啪啦浩浩荡荡弄一大堆试玩相比，今年的Konami展台将重心放在了两个游戏上——我不说估计你也能猜到是哪两个游戏——《胜利十一人2010》和《潜龙谍影 和平行者》，而这其中又以后者为重中之重。

《潜龙谍影 和平行者》是小岛工作室自《MGS4》之后又一款全力制作的重头大作，虽然发售日还遥遥无期，但作为Konami为数不多的旱涝保收的游戏，本次TGS上也给了它绝对的醒目地位。除了在试玩区设置了不下五十台PSP试玩台之外，Konami还弄来了两个货真价实的集装箱，在内部设置了专门的试玩版下载区，若不想排队等待试玩的玩家们可以在这里下载到自己的PSP里回家玩个够。这还不够，每个下载试玩的玩家还可以获得一张特别的招待券，凭这张招待券又可以前往Konami在幕张会展馆外特别设置的试玩间去试玩游戏，这也是所有参展厂商里惟一在TGS之外单独设置的试玩间，Konami此举只有一个目的，那就是生怕你玩不到最新的《MGS》！



另一款TGS上雷打不动的展出游戏就是《胜利十一人2010》了，只要有TGS，只要有Konami出展，就必定能玩到《WE》的最新作！去年那块搭设成实况转播的巨大屏幕还让人记忆犹新，而今年的屏幕比去年又足足大了一倍！每当站在这块屏幕前的时候，心中不由得产生一种"要是一直能在这样的屏幕下玩《WE》该是多么爽的事情啊"的想法，久久不愿离去。而在这个试玩区前展出的梅西亲笔签名阿迪达斯F50i球鞋和欧洲联赛杯奖杯……的复制品也吸引了不少球迷的目光，相对之下另一面墙上国家队和俱乐部队的原版球衣和球鞋就有点"陪太子读书"的味道了。



■这块牌子的意思是，这里的《WE2010》试玩台正在通过网络与对面的SCE展区的《WE2010》联机对战。


■梅西的签名战靴，球迷玩家一定会在这里拍照留念。



■《WE2010》的试玩区和去年相比，足球的氛围更加浓烈，球鞋、球衣、足球都是球迷玩家愿意在这里徘徊的原因。


■系列15周年之际，Konami复活《心跳回忆》的作法相信会让很多老玩家心生怀念的。




■欧洲联赛杯奖杯……的复制品，但也够可以了！



■如果在家里也能用这么大的屏幕来玩《WE》的话……梦想啊。

除了这两大看家作品之外，《心跳回忆4》也单独设置了试玩区，传说之树下聚集的宅男有老有少；《黑暗骑士》主角的巨大雕像让很多玩家"慕名而来"；PSP版的《寂静岭 破碎的记忆》则是首次出展；《九十九夜Ⅱ》也毫无征兆地出现在试玩区内。而Konami展台另一个亮点则是拥有本次TGS整体素质最高的Showgirl群，尤其是几位MGS Showgirl更是场内不多的惊艳之美，让Konami展台在TGS会场内曝光频频。


■代理海外厂商发行的《黑暗骑士》展区，巨大的雕像相当醒目。



■《九十九夜Ⅱ》的日版发行权这次落到了Konami的手中，游戏的画面风格似乎也有较大的变化。



■同样是硬派动作游戏，《忍者龙剑传Σ2》的试玩区人气明显比《猎天使魔女》略逊一筹，或许因为游戏之前有提供试玩版下载的缘故吧。





文&摄影 多边形　美编 一刀

光荣的展台向来都是占据着幕张会展馆内“最天时地利”的位置——玩家们从入场口一进来首先看到的就是光荣的展台。而自今年4月1日正式与Tecmo合并后，这还是两家公司头一次以合并后的新会社公开亮相，首次联合出展TGS。

虽说展台不分K和T，但是玩家们一看到游戏便知出自哪家。光荣自然是以“无双”为主打，Wii版的《战国无双3》占据了最醒目的位置，而排队试玩的人龙也足以证明这款游戏的人气值。不过由于光荣只提供了经典手柄的试玩，所以在试玩台前也看不到玩家手脚乱舞的欢乐情形。Tecmo本社的重中之重自然是《忍者龙剑传Σ2》，不过游戏前不久刚刚在PSN上放出过试玩版，所以导致试玩的人群不那么蜂拥，另外一个原因就是本作年龄限制为“17岁以上玩家”，所以不少想玩却年纪太小的玩家被挡在了试玩队伍之外。



■左数第二位金发碧眼的Showgirl兼官方Coser是整个展台比较吸引人的亮点。







■《遥远的时空中》一直是光荣吸引女性玩家的重要品牌，本次TGS他们还请到了知名声优关智一等人来到现场配合宣传。



■虽然销量不比当年，但至今“《无双》系列”的号召力依然还是有目共睹的。



Koei & Tecmo

合二为一 联袂出击







■相比其他展台，KT社的Showgirl阵容只能用一般来形容。

除了这两大重头之外，其他的游戏试玩便分布得很均匀。《真·三国无双 联合突袭 特别版》、《真·三国无双5特别版》和《遥远的时空中3 命运的迷宫》等出自光荣旗下的传统游戏显得有些“审美疲劳”，而《混沌理论》、《不死骑士团》和《AGAIN FBI超心理搜查官》等两社合并后推出的新类型游戏倒是给展台带来不少清新之风。另外，位于展台二楼的PC试玩区则基本被光荣的一票PC游戏所霸占，《真·三国无双Online 神将乱舞》、“《信长的野望》系列”新作、“《德比赛马》系列”新作、“《大航海时代Online》系列”新作等作品依然为光荣捍卫着不可动摇的地位。

从最终的展出效果来看，“1+1=2”这个等式并不那么简单成立，无论是展台布置还是游戏试玩比例或是Showgirl的衣着，都给人一种很强烈的“光荣感”，而Tecmo就给人感觉是“依附于光荣，沾光荣的光”，这与两社目前的实力与规模也算是大致相当。光荣的日子过得是无比滋润，Tecmo能否借光荣再上一层楼，就要看自己的造化了。



■很多前来试玩《混沌理论》的玩家，都是抱着一种尝鲜的心理，游戏本身倒是应该更合欧美玩家的胃口。



■NBGI的展台布局合理，家用机和掌机游戏分开，展出游戏也涵盖了各个类型，所以能吸引如此多的玩家也就不奇怪了。

文&摄影 多边形　美编 一刀

如果说玩家们在游戏中可以用“必杀技”来缓解一时危机的话，那么在游戏厂商这边也有“必杀技”可以百分之百命中玩家的命门，让你乖乖掏钱还毫无怨言。如果要评选“必杀技”最多的厂商，我想NBGI绝对是第一名。

与去年只凭借庞大的试玩阵容来吸引玩家“低调出展”相比，今年NBGI展台的内容就丰富了许多，在展台正面搭设了一块专门的表演区域，每天都有著名的动漫声优、各类艺人以及游戏制作人登场亮相，有不少玩家进入TGS会场后就只蹲守在NBGI的展台前，只为能一睹心目中的偶像风采。所以在这一块区域处于长期交通堵塞的状况，并且一旦有大明星登台的话，里三层外三层的人群甚至快把对面其他展台都给挤垮了，这种魅力实在是势不可挡。



■本次《.hack//》的最新作公布了发售时间，FANS还有半年才能玩到本作。





■PS3版《薄暮传说》销量不错，不知这些试玩者在TGS结束后是不是会去购买游戏呢？(笑)

展区内提供试玩的游戏也个个都是不容错过的：PS3版的《薄暮传说》与Wii版的《圣恩传说》占据了试玩区最中心的位置，而排队的人群也自然是最多；家用机版的《铁拳6》也独辟一角，PS3版和X360版任君选择，值得一提的是，在X360版的试玩台上，NBGI单独提供了由Hori生产的兼容手柄，想必是X360原装手柄那糟糕透顶的十字键完全无法配上这款格斗名作吧；另外，《机动战士高达》、《龙珠》等传统人气作品的系列新作也依然有着固定的人群追捧，《噬神者》、《偶像大师DS》等游戏也有着不短的排队人群，并且这边比起舞台那边近乎骚动的情况来，显得要井然有序许多。



■不管是已经发售的PS3版《薄暮传说》，还是冬季发售的《圣恩传说》，《传说》的试玩台前总是排着长长的队列。





■X360版《铁拳6》的试玩人数不是特别多，除了主机在日本普及度，操作也是其中一个原因。



■在NBGI的整个试玩区，BANDAI的主力作品被摆放在左侧，而NAMCO的当家品牌则被安排到了右侧，不知厂商如此安排是否是刻意的。

NBGI又是一年好收成



■《铁拳6》展台的火爆程度告诉了我们什么才是日本国内目前最具人气的格斗游戏。



■等比例大小的风间仁和三岛一八模型动感十足，是NBGI展台的另一大亮点。



■次世代的《龙珠 猛烈冲击》唤起了很多人对童年的回忆，这次影山浩宣还为新作演唱了新的主题歌。



■配合灯光、音乐以及烟雾效果，能够左右来回巡视的高达头部真的被NBGI搞活了！

NBGI展台另一个巨大的看点，就是他们将之前在日本台场展出过的一比一原比例高达RX-78-2……的头部放到了展台里，原先以为只是简单的展出，但没想到NBGI为这个头部接通了电源，不仅可以看到明亮的灯光，整个头部还能左右上下移动，引得大惊小怪的日本观众阵阵欢呼。所以整个NBGI展区可以说是各处都有看点，各处都不乏人气，从这些热情的试玩队伍看来，NBGI今年的收成一定会让股东们乐开怀。



SCE 咄咄逼人的主场作战

文&摄影 多边形　美编 一刀

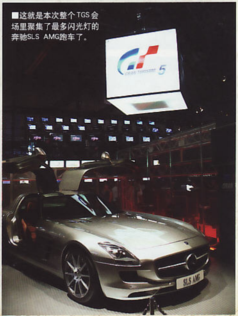
历年来，SCE一直都把TGS当作自家的展会，所摆出的阵势是绝对庞大的，展台的面积也是绝对宽广的，提供的试玩游戏也是绝对丰富的。如果说今年的SCE展台有什么不同的话，那就是缺少了常规项目——PS剧场，SCE把更多的位置留给了试玩的游戏，并且在展区的正面设置了几乎是会场内最大的屏幕，反复播放着PS3和PSP游戏的最新宣传片，其声浪与号召力无疑是场内最强！

鼓捣了多年《GT赛车5 序章版》，山内一典今年终于把正式版的试玩放在了SCE展区内，虽然不管是序章版还是正式版都玩不出太多区别，但排队试玩的人群那是绝对的络绎不绝。山内一典还拉来了(或者是自己开来？)一辆货真价实的奔驰-梅赛德斯SLS AMG最新跑车放在了展区里，尽显SCE与Polyphony的雍容华贵以及不可一世的王者之气。甚至还聘请了会场内专门的保安为这辆名车站岗，貌似想在挤满人群的会场里偷走这辆名车也不是那么容易的事情吧？所以这些保安惟一能做的事情就是阻止那些非媒体人士的拍照行为，但这又能怎么挡得住那些热情的闪光灯呢？





■位于SCE展台2层的PSP试玩区，这里提供了上百台的PSP试玩机。



■这就是本次整个TGS会场里聚集了最多闪光灯的奔驰SLS AMG跑车了。



■《GT赛车5》的试玩区全部采用模拟赛车框体，要是家里能来这么一台就帅呆了。

重头大作的试玩自然是SCE展区内的主角：《最终幻想X Ⅲ》、《未知海域2》等当家大作绝对不乏排队的人群，而在"18禁试玩区"内更是拥有《刺客信条Ⅱ》、《暴雨》、《战神Ⅲ》、《猎天使魔女》等备受瞩目的名作，由于入场条件有着严格的限制，而且试玩机台也略显偏少，长达两个多小时的等待队伍考验着玩家的耐心和忠诚度。



■"18禁"试玩区内有不少重头大作的试玩，由于试玩台不多，所以在这里等上个把小时是常有的事情。



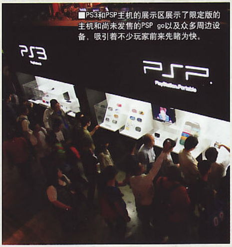
■这便是"18禁"试玩区内的场景了，Gouki曾在这里等了差不多两个小时才玩到《战神Ⅲ》。




■颇具气势的PSP游戏试玩区，在这个高台上可以好好体验PSP go。



■PSN展示区，展会上透露了"多罗电视台"即将有重大改革。



■PS3和PSP主机的展示区展示了限定版的主机和尚未发售的PSP go以及众多周边设备，吸引着不少玩家前来先睹为快。

而即将在于11月1日在日本地区发售的PSP go也是展区里玩家争相追捧的主角之一，不仅每个展台Showgirl手中都会拿上一台供玩家试玩，SCE还单独开辟了两处多层的PSP试玩区，提供了众多PSP游戏新作的试玩。另外，PSN网络服务也是SCE重点推广的对象，尤其是为PSP用户新近开发的R∞M服务，大概是为了和PS3的HOME并驾齐驱吧。

主场作战的SCE绝对是有些"仗势欺人"，重头大作的高调出展意味着他们将在下半年的时间里打一场漂亮的翻身仗，不仅要在日本市场继续压制微软，在全球市场也要力争缩小与前者的差距。而个人对SCE展台惟一的怨言就是……以量取胜的展台Showgirl实在是有些"可远观而不可亵玩焉"……



■SCE的《FF X Ⅲ》试玩区，其实在这里玩到《FF X Ⅲ》的机会相对SE展台还要大一些。



■巨大的PSN地球模型，PSN已经成为SCE重要的敛财机器，自然在展台上也要重点对待。



SEGA 大牌坐镇 明星云集

文&摄影 多边形　美编 一刀

世嘉的展台在近几年也有了一位常客，那就是来自"《如龙》系列"的主角桐生一马。作为世嘉新一代的品牌游戏，这个系列连续三年都有新作推出，而且每作都大受好评，世嘉将他作为展台的主角兼代言人自然是无可厚非的。

去年的《如龙3》邀请了日本著名男性向杂志《小恶魔Agena》的女模特来担当游戏中的夜店小姐，引发广泛话题。而今年的《如龙4》干脆搞起了海选活动，引得众多想一夜成名的艺人也来凑热闹，而更令人不可思议的是知名女优Rio也成功入围。展会上每当她出场的时候，必然会引起台下一阵阵骚动，人人都争先恐后地亲眼目睹"活的"女优究竟是何等婀娜多姿，其风头一度盖过后来登场的为游戏中的小女生遥配音的知名声优钉宫理惠。而现场举办的配音表演也让众多游戏粉丝膜拜不已，而有意思的是，世嘉的舞台差不多正好与对面Konami的舞台两两相望，两家又几乎同时举办了声优现场配音表演，这边钉宫理惠孩童般纯洁的笑声清脆悦耳，那边大家明夫威武浑厚的嗓音尽显风采，两家的对台戏毫无意外地导致中间的通道严重堵塞，其他玩家只得绕道而行。



■《如龙4》的展台吸引最多的不是玩家而是众多的闪光灯。



■钉宫理惠那甜美而别致的笑声在整个TGS会场里回荡……



■这就是《如龙4》展台吸引闪光灯的原因了……

另一处排队试玩人满为患的是神谷英树的新作《猎天使魔女》，戴着眼镜身材妖娆的Bayoneta吸引着为数众多的男性玩家。而比较有趣的一个现象是，一开始大多数人都去排队玩PS3版，结果玩完后发现旁边X360版竟然多一个关卡，于是只好又排一次队，造成了上午PS3队伍比X360队伍长，而下午X360的队伍就要比PS3队伍长了。

另一款人气大作《梦幻之星 便携版2》也首次提供了公开试玩，本作覆盖的年龄层非常广，排队的人群中男女老少都有，而且还有不少从儿童区转战而来的由爸爸妈妈陪着来试玩的小朋友，甚至有些小朋友的身高还没有试玩台高。而本次展会上公布了SCE吉祥物多乐猫也将在游戏中登场，难怪有不少小朋友也慕名而来。



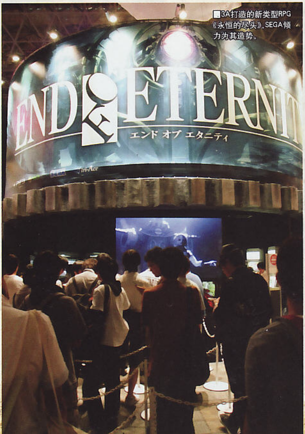
■神谷英树能否重夺"动作天尊"宝座就看这款《猎天使魔女》了。





■《梦幻之星 携带版2》俨然已经成为PSP平台第二大联机游戏（第一不用说是什么了吧）。


■转移PSP平台的《战场的女武神2》在这次展会里被证明游戏素质依旧很高。



■3A打造的新类型RPG《永恒的尽头》，SEGA倾力为其造势。





世嘉与Tri-Ace合作的《永恒的尽头》早在TGS开展之前就展开了猛烈的广告攻势，幕张会展馆附近的海滨幕张电车站里贴满了本作的海报，真是想不知道都难。而试玩的队伍自然也是排得老长，不过由于在微软和SCE展台那边都没有本作的试玩区，所以这边的压力到也不是很大。而《噗哟噗哟7》和《超级猴球 平衡摇摆》等新作也不乏前来争相试玩的玩家们。

世嘉这几年都不乏话题新作，而每年展出的游戏覆盖面都比较广，不同喜好不同年龄的玩家都能在这里找到符合自己口味的作品，所以在展区内也是人头攒动。如果今年的世嘉展区有什么遗憾的话，那就是缺少了索尼克这棵常青树的陪伴了。




■今年Capcom最大的试玩主题区就是《失落的星球2》，采用了Capcom自主开发的次世代引擎的最新版本，画面表现力比起《生化危机5》来说更上一层楼，试玩区内分为“对战”与“合作”两块区域，不过提供的试玩内容与网络上提供下载的试玩版区别不大。

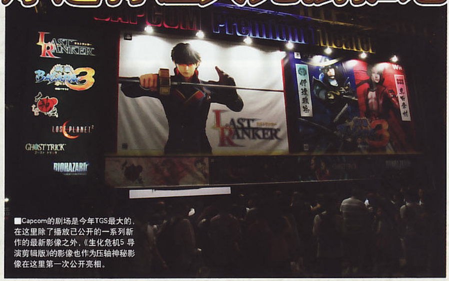
Capcom
厚道得让人无法拒绝

文&摄影 多边形　美编 一刀

如果是去年的Capcom在展台大派礼品是为了庆祝本社创立25周年的话，那么今年继续在展台的每一个试玩区准备小礼品，那就真的可是“厚道”了。

相比去年有《生化危机5》和《怪物猎人3》两大重头作品压阵，今年Capcom展台的声势必然是要稍微“收敛”一些，但依然不乏《生化危机 黑暗历代记》、《失落的星球2》、《大神传》等名作，再加上每个展台都有派发的小礼品，排队的玩家自然是络绎不绝。

《失落的星球2》属于Capcom今年力推的大作，虽然不再有棒子明星参演的噱头，却让人觉得游戏更加务实。Capcom为这款游戏准备了最大的试玩区，除了将X360版与PS3版均提供给玩家外，在游戏模式上也有“对战”与“合作”两种不同的方式让玩家选择。而比较罕见的一个现象就是，无论是什么游戏模式，场内的X360版要比PS3版更受欢迎，往往在X360版要排上半个小时以上的队伍，而PS3版最多等10分钟就能玩到了（指媒体日的情况），莫非这与稻船敬二力挺X360有关？



■Capcom的剧场是今年TGS最大的，在这里除了播放已公开的一系列新作的最新影像之外，《生化危机5 导演剪辑版》的影像也作为压轴神秘影像在这里第一次公开亮相。


■《失落的星球2》的对战试玩台，还是合作试玩更受欢迎。


■《逆转裁判》制作人巧舟新作《幽灵诡计》延续不按常理出牌的思路，试图打造一个新的游戏品牌。


■《黑暗历代记》试玩台的最大亮点是——有克莱尔陪你闯关！



■Capcom人气最旺的当属《大神传》，赠品折扇更是难求！NDS的"画笔"的确是最适合这款游戏的操作方式。



■轨道光枪游戏《黑暗历代记》同样也非常有人气，展区内提供的试玩版是整个《生化危机》系列首次的"男男组合"——里昂和克劳撒的关卡。



《大神传》的试玩区比起《失落的星球2》来就显得"秀气"许多，但是人气却完全盖过了后者，其重要原因之一就是该试玩区派送的赠品是一把《大神传》主题的折扇，比起其他展台派送的塑料扇子甚至纸扇来，这把折扇的精美程度岂是这些"廉价货"能比的？所以玩家们宁愿在这里等上一个小时以上也要拿到这把折扇，这里的队伍甚至一度比SE那边《最终幻想ⅩⅢ》的试玩队伍还要长。

Capcom展区内另一个特别之处就是每一个试玩区都根据游戏气氛而设计了不同的主题，例如《失落的星球2》的野战基地、《大神传》的樱花树下、《生化危机 黑暗历代记》的阴冷试玩间以及陪伴玩家试玩的"克莱尔"等等，足见这家厂商的用心。另外在特别设置的"Capcom白金剧场"里还有不间断播放的各款游戏大作的最新影像，在展台的舞台区也不断有各大制作人上台为自家作品呐喊助威，对Capcom有爱的玩家往往在这里就能耗上一整天的时间。



■Capcom的展台小姐，比起去年来说，性感不少。





今年Capcom除了《黑暗历代记》这个非传统《生化》之外，其他几个镇社之宝都没新作啊。

是啊，《鬼泣》也没新作呢，隔了两年吧。

说起《鬼泣》，咦，那边那个不是游戏的制作人小林裕幸么……

啊！我去打个招呼先……



东京大冒险剧情攻略
TGS 2009游记



东游记
——小九的东京处子之行

文 九兵卫 美编 木仙

最初接到被派遣到东京采访TGS的任务是在今年7月份，能有这样难得的机会，当时除了兴奋，满脑子都是对于TGS之行乱七八糟的想象。在这样的情绪之下，我很快便回家办好了护照，那时距离TGS还有差不多两个月的时间，但即便如此，这满怀期待的60天时间还是过得飞快，快到甚至让我忐忑地对自己将去东京把握不到任何实感。直到开展的前一个礼拜，多哥郑重地将签证递给我，这时我才整理好心情。TGS，我来啦！

向着东京出发
目指せ、東京へ！

对于刚刚走出大学校园一年时间的我来说，平时很少有出游的机会，依稀的远足记忆还停留在小时候以及初高中的那会儿。这次的TGS之行，怎么说也是人生第一次出国，因此出发前一天晚上兴奋得睡不着觉也就不奇怪了……第二天早上5点多，房间里事先设置好的3台闹钟同时响起，我便触电似的立刻起床穿衣，这种兴奋感估计很多人都曾体会过吧。

集合的地点是编辑部楼下的便利店，我到那里时levelup.cn的白夜已经在等了，依稀可见的黑眼圈很明显地说明他也是激动得一宿没睡好。此时一个提着旅行箱的女生向这边走来，一问才知原来她就是这次“TGS梦想之旅的”的幸运读者，一番寒暄后，多哥、Gouki他们也陆续到了。可以出发啦！看过去年TGS游记的读者应该都知道，从编辑部所在地前往日本东京，需要先从香港乘机，今年也是如此。作为整个行程的第一站，小九也是第一次前往香港，所以同样也有很强的新鲜感。



■凌晨6点钟的编辑部楼下，这里是我们出发的地方。

晨曦下的香港

从海关通关后，我们就直接乘车前往香港机场。受H1N1的影响，过关时的健康检查成了很重要的一个步骤，每一个过关的乘客不仅要接受体温检查，还必须要填写详细的个人健康申报表，这些也是以前所没有的。

行驶在香港的公路上，给人最大的感受就是路上绿色的公交小巴和集装箱车比较多，前者是因为香港人口密度高，后者是因为这里是全亚洲最繁华的自由港。晨曦笼罩下的香港也非常安静，到处都是被绿色笼罩的山路和桥，向着不远处的海湾望去，大大小小的船只就像棋子一样散落在海面上，整个城市散发着一种蓄势待发的朝气。这里还有个比较有趣的现象，在观察路面的时候我发现公路两侧有很多带有米老鼠图案的迷你路标，上面清楚地写着到迪士尼所需的距离，可以想见迪士尼已经成为了香港旅游一个重要的组成部分。

到达香港机场，此时还不到早上8点，这里并没有想象中那么繁忙，一切都井井有序。由于大部分航班都是发往国外，所以香港机场算得上国际空港，在机场大厅会看到各种各样肤色的人操着各种语言在交流与对话。本以为出国的安检会非常繁琐耗时，结果只用了20分钟我们便完成了整个过关和安检过程，其中还包括排队等待的时间。相比国内航班，国际航班其实也就是多一个出海关的步骤，仅此而已。

随记

候机时的发现

在台湾桃园机场转机的时候，看到很多等待登机的日本人手里都拿着一本小书在翻看。后来到了日本，我也同样发现日本人在等待或者乘坐电车时也有看书的习惯，不管是年轻人还是上班族。虽然他们所看的书是何种内容不得而知，但是在数字化的现代社会依然能保持通过书本获取信息的习惯，这也多多少少也让我们有些惭愧。



■飞机上玩NDS的中年日本人，使用的卡带是……

すみません（对不起）

虽然以前也接触过日本人，但处在周围都是日本人的环境中倒是头一次。从台湾登机前往东京时，机舱内的日本人在摆放行李一直在说“すみません”，生怕因为自己的举动而影响到别人。小九身边的一个中年妇女，为了将行李放好并回到自己的座位上，一连对着邻座的乘客说了7个“すみません”，这个细节令我感触颇深。到了日本后，类似的事情实在是太多，也就见怪不怪了。

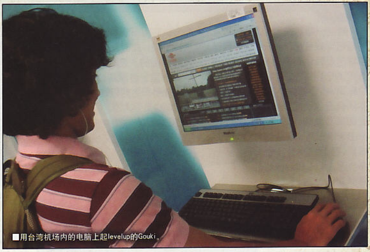
英语？日语？粤语？普通话？

去东京时，我们乘坐的是国泰航空公司的航班，机上广播使用粤语、英语和日语三种语言，而乘客也来自各个地方。当空姐示意我需要何种饮料时，我就犹豫了，到底是用英语、日语、粤语还是普通话来告诉她呢？犹豫了几秒钟之后，我还是用了标准的普通话回答她“可乐”。不过很遗憾，我猜错了。空姐听罢后一脸疑惑，并用粤语向我重复了一下是否需要可乐，我连忙点头示意。不过回头想想，这还真是尴尬，语言越多反而不知道如何选择了，这种情况估计也就在中国才会发生吧。

落脚台湾

从香港起飞后，我们的航班并没有直飞东京，而是中途在宝岛台湾做了一次简短的停留。在桃园机场转机的过程中，忙里偷闲的我们也在机场溜达了一圈，Gouki 甚至还用机场的电脑浏览起了 levelup 的网站。机场里的商店有很多台湾的土特产，比较敏感的我们也在这里的电子商店里发现了台版的 PSP 以及 NDS 游戏，价格和种类倒是与港版相当。虽然逗留时间不长，但给人感觉这里除了使用的繁体字和台湾人说国语时浓重的鼻音，其实和内地也没有什么不同，起码在机场是如此，毕竟是同一血脉嘛(笑)。

再次登机时发生了一个小小的插曲，机长通过广播告诉我们飞机的引擎出点了问题，所以机上乘客需要耐心等候一段时间。在飞机内等待的这一个小时内，由于空调系统不能完全启动，因此整个机舱还是很闷热的。此时机舱内大部分都是前往东京的日本人，但却没有满腹牢骚或者大声抱怨，都是坐在位置上静静地等待飞机起飞的通知。有意思的是，前一个月小九回家办理护照时，乘飞机也同样遇到航班延误的问题，舱内的乘客怒火冲天，甚至叫嚣让机长出来给个说法。倒不是说日本人素质高，而是他们给人感觉非常守规矩，用多哥的话来说，“航班的延误本来就是没办法的，谁也不愿意发生这样的事情，抱怨或者发脾气又能解决什么任何问题？”



■用台湾机场内的电脑上起levelup的Gouki。

初来乍道 初めまして

加上时差和飞机晚点所消耗的时间，我们抵达东京成田机场时已经是晚上的 9 点钟。下飞机第一件事情自然是出关，不过入境日本前还需要做一件事情，那就是填报个人信息以及联系方式。这倒也没什么，而在填写个人携带的物品清单说明时，小九清楚地看见有一栏写着“不得携带盗版 CD、DVD 等侵犯人类智慧财产的物品入境”，对于日本来说，类似的注意事项应该算理所当然的吧。

取好了各自的行李离开机场大厅，导游和一位在日本工作的同事已经等候在那里了。出发之前还需要去租手机并兑换日元，以为接下来一周在日本的生活作准备。说到兑换日元，小九也要发两句牢骚，大家应该都知道日元从去年开始涨得厉害，浮动一度达到了 20% 左右，所以如果打算去日本购物肯定得对此有点觉悟。在成田机场兑换日元时，“狡猾”的银行先将人民币兑换成美元后再换成日元，无形中从汇率里赚了我们两笔钱，实在是有够黑心，这直接导致我们拿到手的日元变得更少……

第一餐拉面

驱车从机场到我们落脚的东京湾幕张酒店，大概需要 40 分钟左右的时间。对于第一次踏上异国土地的我来说，新鲜感是溢于言表的。不过此时毕竟已是黑乎乎的夜晚，眺望车外除了公路边的几个广告牌以外几乎什么也看不见。“这样看来日本倒是和国内没什么两样嘛”我苦笑着和身边的多哥说道。带领导游兼司机是个在日本生活多年的台湾人，一路上不断和我们讲她自己的车技是如何如何厉害。快到酒店时，路边的 CLUB SEGA 和一些游戏店的招牌突然让我眼前一亮，这才有了真切的体会：到日本啦！

到了酒店后放好行李，早已饥肠辘辘的我们开始寻觅第一餐的目的地。带头的多哥显然对周边的环境已经非常熟悉，经过几处餐馆街，我们的脚步最终停在了一家名叫“增田家”的拉面店(这里也是去年 TGS 报道团队第一餐的地方)。以前小九也在“邪魔院”里和大家介绍过日本的商店街，这里餐馆街的概念与其类似。说是“街”，其实也只是一种泛称，将餐馆聚集到同一处中心建筑物内并在最底层入口处用看板标出各家餐馆的招牌菜和营业时间等信息，这样便算得上是一条餐馆街了。



■多哥已经是增田家的熟客了，这里的拉面也确实好吃。店门口的柜台还有汤料可以买回家自己做。

饮用自来水？

东京湾幕张酒店的房间内没有饮水机，只有可以烧热水的电热水壶，不过要喝凉水怎么办呢？答案是直接饮用自来水。由于日本的自来水都经过严格的消毒和处理，别说是酒店里的自来水了，就算是路边或者操场上的水龙头里流出的自来水也是可以直接饮用的，后来在收看当地的电视节目时，我也看到了鼓励人们饮用自来水的公益广告。不过转念一想还是觉得有点别扭，假设有客人前来拜访想喝杯水，主人便直接拿杯子兜了一杯自来水端上去，那种感觉还真是说不出的奇怪，至少从观念上来说还需要一个接受的过程。在 TGS 行程的几天中，和我同住一室的白夜就没有喝过自来水，坚持以饮料代替。(笑)

电视节目

因为 TGS 报道工作的原因，每天等我们回到酒店往往已经很晚了。这时候惟一的消遣方式就是打开房间里的电视。日本的电视频道分类很明确，不同的时间段也会播放对应不同收视人群的节目。以 TGS 这几天总结出的规律来看，日本当地电视台 12 点左右会主打各种综艺节目，而且时间段会比较长；到了凌晨 1、2 点左右，部分电视台就会开始重播当天的各种动画节目，估计这也是为那些喜欢熬夜或者白天加班的人准备的吧。

跟马桶较劲

第一次使用酒店卫生间里的“全自动的马桶”，我囧了。这哪是什么“马桶”，这分明是一台洗衣机嘛！上面标明了全自动，待机按钮，甚至还有洗涤部位的设定键。不过……关键的冲水按钮在哪？！遇到这样的情况还不是一般地尴尬，我和白夜两人摸索了半天仍然不得其解，最后只好打电话求助多哥，一问才知道原来冲水的按钮在旁边的水池上……虽然那以后我们一次也没有使用过这个“马桶”附加机能，但每次坐在上面时，整个“马桶”还是会自动启动并进入待机状态，实在是令人觉得特不踏实。

夜色下的日本

饱餐一顿后离开拉面馆，这才有心思观察夜色下的日本。9 月份东京的夜晚还是有点寒意的，这对待惯了闷湿的热带地区生活的小编们来说，多少有点不适应。撇开自然环境的差别，这里给我的最大感受的就是特别安静，或许由于幕张属于东京的郊区，路上几乎看不到多少行人和车辆。经过幕张海滨站时，车站内大大小小《永恒的尽头》的宣传广告引起了小九的兴趣，于是便赶紧拿出相机开始抓拍。就在这时，电车到站了，原本冷冷清清的车站大厅瞬间变成了另一番景象。此时已经是晚上 10 点，突然涌出的人流令我们惊讶不已，从人群上班族匆忙的脚步中，我们也能感受到他们的生活与工作压力应该也是很大的。


■晚上10点钟的车站内穿梭的大都是上班族和学生。

难以入眠的第一夜


■从房间突然看到酒店外的东京湾上空燃起了炫目的烟火，不知是在庆祝何种活动。

回到东京湾幕张酒店，当然不能躺下就睡。相比国内的旅馆，日本这酒店的双人间实在是小了点。虽然这也是早有耳闻，但真正住在里面时还是感觉像被关在一个密封的集装箱里，非常压抑。小归小，房间里的设施倒是齐全，其中还包括一个配有"全自动马桶"的卫生间。

由于我和白夜住在一个房间，而整个屋子里只提供了一根网线，所以当他打开电脑准备上网时，我便打开电视解闷。回想这一天一千九百多公里的旅行，加上第二天就将正式开始这次的东京之旅，实在是难以入眠，不过为了保证战斗力又必须要养精蓄锐，这心情还确实挺矛盾的。(笑)

欢迎来到秋叶原

AKIBAへようこそ！

第二天一大早，早已迫不及待的我不到 7 点就从睡梦中醒来，随便吃了点东西后再次整理了一下自己的背包：相机、地图、购买清单、钞票——OK！一切准备就绪，目的地秋叶原！（忘记说了，日本的店铺和国内一样，通常也是上午的 10 点之后才会开门营业，所以这中间的几个小时嘛……大家可以想象我过得是如何地煎熬。）



■秋叶原大大小小的广告牌在告诉每一个来到此地的人，这里才是OTAKU的圣地！

电车

早就听闻日本轨道交通的复杂程度，所以第一次坐电车前往秋叶原心里还是没底的，不过实际情况打消了我的忧虑。步行到距离酒店最近的幕张海滨车站需要花 5 分钟时间，车站内售票机的上方有一张巨大的长幅交通路线图，虽然看上去复杂，甚至有些令人眼花，不过乘客需要做的仅仅是从这张路线图上找到自己想去的目的地并看清其对应的票价即可，而路线图的各种颜色则是表示各个路段所对应的车次名称，比如：山手线、京叶线等等。说的再简单一点，日本的电车是分价格区段售票的，不同的目的地所对应不同的价格，所以乘客在买票时就很直观明了。

花了 540 日元买好去秋叶原的票进了车站，接下来就是等电车了。由于日本大多数车站都不止一条线，所以月台上至少也是双向双次的四车道，而不是像国内大多数地铁站那样同一个月台只有来回两个车道。这听上去有些复杂，但其实只要在乘坐之前按照对应的颜色找到正确的车次就行。不过需要注意的是，就算是同一种车次，有时也会分普通、快速以及特急三种。顾名思义，普通就是指慢速车，但途经的每个小站都会做停留；快速车则是只在沿路的重要站点作停留，所以速度会比较快；而特急车是在快速车的基础上变更了车型并进一步提升速度，每个乘客也都有自己的座位，只不过乘客需要单独为此购买乘车券。

从幕张海滨站到秋叶原站，需要乘京叶线花 30 分钟左右坐到东京站，接着再从东京站转乘山手线差不多两站就能到秋叶原。整个东京站非常大，这里是各种轨道交通交汇的地方，所以换乘一次车花上十几分钟是很正常的事情。如果要进行对比，东京站在结构上倒是有点类似机场的候机楼，只不过其人流量要比后者大得多。

山手线

来日本之前，小九算是半个"电车迷"，玩《电车 GO》系列的时间也够长。因此当真正走进现实中电车便有种似曾相识的感觉，这种感觉在踏进山手线的列车时尤为强烈。不但车体完全和游戏中一样，车站广播也是原汁原味被还原。在感叹现实与游戏竟是如此相似的同时，自己心里也不由佩服日本电车文化的深入人心。

误坐车

东京迪士尼位于舞滨站，离酒店所在的地方其实不远，大概也就 5、6 站左右的车程。某晚从舞滨回酒店的我和白夜由于太过着急，一进站看到辆开往幕张方向的电车就匆匆冲了上去。不过刚开了几站，我俩就发现有点不对劲，再仔细一看，这趟电车居然在快到幕张的站点前拐了个弯，又转回去了！虽然及时下车多绕了几站路我们最终还是回去了，不过经验教训还是要吸取的：在日本乘坐电车，颜色（即代表路线）与终点站这两点上车前务必搞清楚！


■夜晚，迷失在异国他乡的冷冷清清的某处小站，这倒有点旅行者行游四方的味道。

东京都

其实我们通常说的东京是泛指日本的东京都，它对应的是包括 23 个特别区、26 个 、5 个町和 8 个村，并与周边的千叶、神奈川、琦玉三县构成的首都圈，拥有人口约 1200 万（相当于全日本的十分之一），而每天来自附近地区上班的人约有 2000 万，使东京的市中心白天人声鼎沸，一到夜晚，人流则转移至都内包括银座、涩谷、新宿等其他地区。

OTAKU 的圣地

初到秋叶原站，有两个现象比较吸引我的目光：一是车站内不断播放的各种ACG商品的广告；另一个则是车站各个角落里拿着NDS忘我游戏的路人。而随着被人流缓缓推挤，越来越多“新奇”的现象不断涌入我的视线，虽然谈不上“开眼界”，但这种亲临其中的触动是无法用语言表达的。深呼吸一口气，我走出了车站。

刚踏上秋叶原的土地，浓重的OTAKU空气便扑面而来。第一个跃入眼帘的是路左侧Gamers动画馆，楼体上巨大的《化物语》和《空之境界》广告足足有6层楼的高度，店头也在不停地播放《化物语》的PV，而左侧的寿屋虽然招牌不显眼，但同样人头攒动、门庭若市。继续沿着路两边往前望去，琳琅满目的动漫和游戏店铺几乎挤满了街道的每一个角落，这给人带来的撼动既来自于整条街那些巨幅宣传广告，“步行者天国”的称号也名不虚传，你会觉得周围的每一个擦肩而过的人都是与自己有相同兴趣的同好，大概就是所谓物以类聚的力量吧。

由于事先早已熟读了秋叶原的地图，加上出国之前得到纱迦等小编传授的心得，所以尽管自己是第一次来秋叶原，却已经对道路两旁各店铺都了如指掌，攻略开始！



■痛车文化也是秋叶原的一道风景，比如这辆《伊苏7》的痛BUS就比较惹人注目。

店里店外

前面就已经说过，光是从外面看，秋叶原的店铺规模绝对能让每一个初次来访的OTAKU为之跪拜，不过店内又是怎样的呢？可能和很多人想象中的不同，即使是像Gamers、Sofmap这样比较大的大店铺，店里面的空间也是十分紧凑，每一层的占地和普通的便利店相当，商品货架过道的空间往往也只能容纳一个人通行。也正是因为如此，为了有更大的营业面积，这些店铺往往会分很多层，每一层贩卖不同类型的商品。后来去了涩谷，我也发现那里的店铺也有同样的情况，或许真的是由于这里寸土寸金的地价确实很贵吧。

第一家攻略的店铺，当然是离秋叶原站最近的Gamers，我也第一次体验了提着购物篮买宅物的感受（笑）。因为小九比较对《轻音》这部作品比较有爱，所以看到相关周边也就全部丢进购物篮了，考虑到带回国内的限制，有一些还是得忍痛割爱。顺带吐槽，在国内买的周边去掉JS赚的钱以及高额的邮费，其实在日本的原价并没有高得离谱，再加上现货就在眼前唾手可得，所以诱惑非常之大……还好关键时刻小九想起了某编的忠告及时结账闪人，不然怕是将全部战斗力只消耗在一家店铺就直接打道回府了。



■秋叶原几乎所有的店铺都是小巧而精致，并且门口也都贴满各种宣传的海报与广告。

扫荡中古店



■秋叶原的中古店证明了这样一个道理：没有最便宜的，只有更便宜的！

逛了秋叶原中古店，小九才算是真正体会到什么是“走过路过千万不要错过”。包括我自己在内，印象中大家应该都会对所谓的“二手货”心存顾虑，但是到了这里，这种观念会彻底颠覆。为什么这么说呢？理由如下：

首先是中古店的商品种类非常之多。从游戏到主机，从动漫到五花八门的周边，只要普通店铺有卖或者曾经有卖的，在这里都能找到它们的踪迹；其次，商品的品相鉴定非常严格。这是购买者选择中古货时最重要的依据，每个商品都会标明详细损耗程度，而未拆封的商品在中古货里也占有很可观的比例；最后，也是最重要的一点，中古货和新品的价格差别实在太大。新品价格在1万日元以上的限定版游戏，未拆封的全新中古货价格只要2千多日元，原价5万日元的一套DVD，特典一个不缺的中古货只要7千日元就能搞定。甚至更极端的是，多哥在中古店买了三套PS2的《实况》，每张价格只要10日元（约合人民币不到1元）……这样巨大的诱惑无疑会对我们的理性与钱包发起前所未有的挑战！

理性 vs 冲动

在秋叶原购物，最开始是很花时间的，用某人的话来说就是“走不动道儿”。毕竟在这里我们可以看到所有自己知道的和不知道的宅物，光是走马观花地看个大概就已经是一项非常浩大的工程，更何况自己喜欢或者想买的东西实在是太多……不过到后来逛多了，再加上中古店的巨大诱惑，自然就不能见什么买什么了。更重要的一个事实摆在面前，那就是每个人的购买力是有限的，但秋叶原的宅物却是怎么也买不完的，这也是最基本的前提，所以必须有选择地去将自己最想买的宝贝逐个击破。以小九来看，在规模大一点的店铺买自己最有爱、最喜欢的东西，而在中古店则是买自己最想要收藏品、最划算的东西，这样会是比较合理的购买方式。

药妆

药妆是日本国内一种出售化妆品和保健品的连锁店的统称。男孩子们肯定不知道，但爱美的女生们估计十有八九都听说过。受人所托，小九和白夜这次也踏进了药妆店的大门。化妆品这东西，我和白夜实在是门外汉，就在我俩为此犯愁的时候，一位操着流利普通话的中国人凑了上来，这位来自天津的营业员向我们细心询问了所要购买的东西，不到5分钟便将我俩购物清单上全部搞定。后来才知道，原来东京闹市区的药妆店，基本都会配备一名会说中文的营业员，这也并不是什么新鲜事儿了。我们在佩服日本人为商精明的同时，也不由地感叹中国人消费力的强大。

时髦的年轻人

日本人的生活水平高，这是不争的事实，更别说是在东京这样的大都市。漫步在霓虹四射的涩谷，身边来来往往的年轻人也是一道特殊的风景。尽管日本的天气刚刚入秋并不算太冷，但女孩子们都早早穿起了各式各样的靴子，而且比例高得惊人，这应该也是日本受西方流行文化影响较深的表现之一。

暴走族

看动漫和日剧这么多年，对日本的暴走族一点都不陌生，但这种飞车党是否真的存在，自己却从来没有想过。在涩谷最繁华的109百货路口，小九便目睹到了真实中的暴走族。说是目睹，更确切地说应该最先是听到：几十辆摩托车从远处呼啸而至，停在路口等候信号灯通过。停在路口的过程中，这些暴走族不停地将油门踩到最大，排气管此起彼伏轰鸣声响彻整个街道。这种似乎只有在电视中才会出现景象，在现实中看到还真让人觉得既畏惧又刺激。等我回过神来想拿起相机将这一难得的景象拍下来时，暴走族们已经拖着尾气消失在了视线中，不愧是来去如风……

街机店

除了各式各样的店铺，街机店也是整个秋叶原的重要组成部分。不过由于时间的缘故，我们只去了Hey和CLUB SEGA这两家。之前小九也去过很多国内不少地方的大小街机店，但到了这里却有点意外。以秋叶原比较著名的CLUB SEGA为例，这里虽然被分为了六层，听上去规模非常大，但其实由于每一层的空间很狭小，六层的占地面积加起来估计也就和国内大型街机厅两层相当。当然，这仅仅限于黄金地段，比如幕张附近同样的CLUB SEGA就是另一番景象。

而说到日本街机厅，当然不可能忽视这里的柏青哥、柏青嫂以及博彩机文化。记得某天早晨刚刚8点钟，我来到幕张的一家街机厅，这里的柏青哥机台前已经坐了不少人，男女老少各种人都有，那阵势就像是上班工作一样(有些人也确实是以此为工作)，连我也不知道是不是要为他们这种"专业"精神而感到敬佩了。

扯点题外话，当天刚从秋叶原回到酒店打开电脑，我就看到了Arc System Works第二天会在秋叶原的Hey公测《苍翼默示录》街机版新作的消息。遗憾的是，第二天也是TGS正式开始的日子，看来想要玩到还得再等上一段时间了。



■老牌街机厅Hey在秋叶原拥有不可动摇的地位，小九以前曾在『邪魔院』中为大家介绍过。

亲身感触 TGS
in Tokyo Game Show

今年的TGS从9月24日到9月27日一共四天，前两天面向媒体和商务展出，而后两天则是公众展出日。虽说来编辑部已经一年多了，但平时工作大部分时间都是呆在办公室里，所以并没有机会感受现场采访或者取材的体验。TGS的报道工作则给了我一个接触到很多日本当地以及国外游戏媒体的机会，虽然相处的时间很短，但国外媒体的一些工作态度和方式却给我留下了很深的印象，这些都值得借鉴与学习。

由于前两天已经基本完成了展台的采访以及游戏的试玩任务，所以到了公众展出日当天我们也就没有了什么压力。或者反过来说，正是因为不能将报道工作放到公众展出日来做，所以才需要将任务安排在前两天完成。原因很简单，公众展出日的到场人数——那是相当多！

人山人海

26日早晨起床，一打开窗帘我便看到了在幕张展览馆四周围了整整一圈的排队长龙，场面堪称壮观。当我们准备完毕离开酒店并前往场馆，走近这些排队的人群时，发现他们的"专业"程度远远超出了我的想象：大部分观展者都是结伴而来，有的还是一家老少全上阵，装备上也一应俱全，从饮用水到食物，从打发时间的玩意儿到排队等候用的凳子，甚至连买东西和领赠品可能会用到的旅行箱也都是人手一个……如此充分的准备可见排队者对游戏本身的喜爱，这令我作为一个旁观者也深深叹服，心中默默祝愿他们能度过一个愉快圆满的TGS之旅。


■TGS上的小不点试玩者，但玩起游戏来却非常投入。

进了展馆，开展后人流的实际情况比我预想的要好。记得以前自己也曾经参加过高校毕业生招聘会，其场面与人数绝对不逊于TGS，而排队试玩与排队投简历最本质的区别，前者只是身体疲惫而已，而后者则往往是身心俱疲(扯远了)。

展台上的声优们

关于TGS本身，展台和游戏在本期合刊中都已经详细介绍过了，这里我就和大家随便说说各个厂商展台活动的一些个人收获。之所以偏向于介绍声优，是因为一般而言，制作人的登场对于业内和媒体比较有吸引力，但要吸引普通观众还远远不够。因此，为游戏中角色配音的人气声优是否献身于各个展台参与宣传活动就很关键，这就是明星效应嘛。



■樱井孝宏和BoA同时登台，NBGI有声有色的展台活动当然是想不火也难了。

偶像的魅力 《偶像大师 深情之星》的展台活动是小九在公众展出日参加的第一个活动，虽然是一大早，但距离活动开始前半个小时NGBI的展台下就聚满了人，很多人在等待的过程还拿出NDS玩起了《偶像大师》。活动开始后，随着户松遥的登场，原本沉寂的观众被瞬间点燃，这些FANS很明显已不是第一次参加类似的活动，舞台上下的互动令整个现场的气氛非常热烈，小九我也只有在一边应和的份儿。有意思的是我身边刚好站着一位个头不算太高的年轻男子，身高的原因让他在人群很难看到舞台，但即使是这样，他还是跟着人群非常投入地呐喊挥手，令我佩服不已。

和中岛爱一起星间飞行 "高达"和"机战"是NBGI的两大传统品牌。这次为了配合年末几款游戏的发售，NBGI的展台活

H1N1

今年H1N1流感的爆发给所有人敲响了警钟，作为深受其影响的国家之一，日本也同样不例外。TGS召开的这几天时间里，很多观展者为了预防被感染，都是带着口罩前来，而不少试玩台的前面也都准备了一瓶消毒液，玩家在试玩之前都必须先用其擦拭双手。这也是算是今年的TGS和往年比较不同的一点，毕竟健康也是游戏的本钱嘛！

抽烟

刚刚说到日本人对于预防H1N1而采取的卫生措施，这里就不得不提一下日本对抽烟的限制。通常来说，例如步行街、商场、车站这些人流密集的地方是绝对不可以随处抽烟的，如果确实有需要，吸烟者需要就近在指定的吸烟区内抽烟，烟头和烟灰之类当然也是不能乱扔的。而在餐馆等一些服务场所，营业人员也会首先征求顾客的要求，通过吸烟席和禁烟席来区分不同需要的顾客。这样带来的直接好处是路上不会出现随地乱丢的烟头，不吸烟的人也不会因为到处蔓延的烟味而感到困扰。

澡堂里的那档子事儿

东京湾幕张酒店4层有个免费的公共澡堂，每天TGS报道工作结束后，我们都会去那里泡澡(某天晚上还在那里遇到了Capcom的老牌制作人小林裕幸)。日式的澡堂是先冲澡，将身体洗干净再下浴池，虽然酒店本身没有温泉，但还是别出心裁地搭了一个半露天的"人造温泉"。睡觉前泡个澡，一天的疲劳便被洗去了。不过有件事情令小九非常不解，负责清理澡堂卫生的大妈居然可以旁若无人地出入男浴室！起初这倒是把我吓得不轻，后来自己多留了个心眼也就当作"入乡随俗"了。但令人极为不快的事情还是发生了：某天小九正在澡盆里享受温暖热水，突然一只邪恶的手伸了进来！澡堂的大妈正拿着个小勺抽取水样测试水质，并且——完全无视我的存在……Orz (哎？这也行??)当场泪奔的我连吐槽的力气都没有了。

动没少下工夫。其中作为耀眼的明星就是《超时空要塞 边境》中为兰华 · 李配音的中岛爱。这位刚刚 20 岁的小女生，比小九想象中的要年轻很多，配音也几乎是本色演出。为了欣赏她在动画中那首配合招牌手势的名曲《星间飞行》，我也是连续两天一早便守在 NBGI 的展台前。后来多哥告诉我，在我身后去听中岛爱的观众数量最多时估计达到了近千人……


■银河歌姬中岛爱带领我们“星间飞行”。

腼腆的花泽香菜 相比其他前辈，同样参加 NBGI《圣恩传说》宣传活动的花泽香菜就显得腼腆了许多。见她一直默不作声，主持人小野坂昌也（《仙乐传说》中泽洛斯的声优）和她开玩笑希望调动她的积极性。交谈中得知，花泽香菜在配音工作中喜欢独处，属于那种不怎么和别人交流的类型。至于为什么花泽香菜的脸会有点胖胖的，据说是因为和户松遥关系比较要好的缘故。（笑）

“萌狼”出现


■攒动的人头说明了“萌狼”的人气。

从《校园迷糊大王》中的冢本天满开始，很多人开始认识小清水亚美这位年轻的声优，小九也是她的 FANS 之一。而近年《反叛的鲁鲁修》、《狼与香辛料》、《咲》等作品也将她送入了最炙手可热的偶像声优行列，在游戏中也频频献声。当小清水亚美出现在《.hack//Link》的展台活动中，我非常惊喜。小清水的个子在声优中果然挺高，活动中说话倒是并不多，显得很文静。

“女生杀手”樱井孝宏 《圣恩传说》的展台活动被安排在 26 日下午，刚刚还围得里三层外三层的男性们突然作鸟兽散，取而代之的是一哄而上的女生，直到活动开始后樱井孝宏登台，被搞得直纳闷的我这才明白原因。这位“克劳德”在“《传说》系列”最新作中为主角阿斯贝尔配音，在现场配了段 Skit 对话。不知道是因为展台上太热，还是 FANS 的热情太高，整个活动中他一直在流汗……

和声音一样可爱的钉宫理惠 钉宫理惠的登场给 SEGA 在本次 TGS 的《如龙 4》宣传活动划上了一个圆满的句号。以娇蛮可爱角色为特长的钉宫在活动也像是一个邻家少女，没让人觉得有半点不自然。这也说明了一个问题：配音同样是需要代入感情去表演的，如果没有一颗童真且年轻的心，又怎能表现出可爱甜美的声音呢？



■钉宫理惠给硬派的《如龙》增添了亮色。

水树奈奈人气爆棚 就在《如龙 4》展台活动举行的同时，KONAMI 的展台传来了一阵喝彩声——《潜龙谍影 和平行者》展台活动将为新角色配音的水树奈奈、杉田智和、井上喜久子和大冢明夫请来一起给新作做宣传，喝彩声不用说也肯定是因为水树奈奈的登场。倒不是说水树奈奈的名气最大，但她非常擅长通过对话来调动周围人的情绪，这点是必须承认的。


■开朗的性格可是水树奈奈的杀手锏。

接触制作人

从玩家到编辑，这么多年来自己认识的游戏制作人不计其数，但惭愧的是现实生活中的制作人却从来都没有机会遇到过。这次 TGS 之行则让自己有幸近距离接触到了各种各样的制作人，是一个极为难得的经历。这里就说两个给我印象比较深的制作人吧：一个是 Level－5 的社长兼制作人日野晃博，几乎每天在酒店餐厅吃早餐的时候都能碰到他。一身西装的日野晃博谈吐自然，给人感觉非常年轻有活力，能将 Level－5 从一个默默无闻的小公司，发展成如今在日本游戏界不容小觑的重要势力（在第三方厂商中屈指可数的展台面积就很好地说明了这一点），日野晃博的头脑与才能是不用怀疑的；而另一个给自己印象较深的则是 SEGA 的招牌制作人之一、《如龙》的生父——名越稔洋，当我们在展台附近偶然遇到他并提出合影要求时，他毫不犹豫地爽快答应了，而此时站在一旁的白夜（《如龙》死忠），手抖得跟敲鼓一样，几乎连相机都抓不住，或许是这位“黑帮老大”的震慑力太强了吧。（笑）

后记

当 27 日傍晚 TGS 终于拉上它的帷幕，我们小编的这次东京之行也进入了尾声。由于返程的飞机是 28 日下午起飞，所以第二天清晨一早我就和 Gouki 两人前往酒店附近的东京湾看海。

从酒店出发，穿过一片公园广场和一座棒球场，我们只用了不到十分钟就站在了还略带点凉意的海边。早上海浪不大，浅滩上还有当地的渔民在用简单的渔具捕鱼。虽然深蓝色的海水少了一丝暖色调，但湿润且干净的沙滩却令人心情舒畅。但真正将我们的目光牢牢吸引的，是一群聚集在水边、慵懒地晒着太阳的海鸥，即使看到我们好奇地接近，它们也没有因此而紧张。

为了不破坏眼前这美丽的景色，不久我们便起身离开。此时阳光已经从撒向大海的另一头，显得有些刺眼，不过不远处的幕张展览馆依然像是陷入沉睡中，静静的，完全没有了前一天的喧嚣。于是带着不舍与期待，我大声地说：TGS，我们明年见！


■TGS，我们明年见！

日本人的礼节

在日本的这段时间，我发现只要是能容纳两人通过的电梯，人们都会自觉地站在电梯的左侧，将右侧的空位让给那些需要赶路的人。很多人都说日本人比较讲究礼节，虽然短短几天内和日本人接触并不算太多，但有一点是很明显地体会到了，那就是日本人实在是太守规矩了，规则意识非常强，这表现在很多方面。特别是服务行业，在商店和餐馆，服务员的态度好到几乎让你都不敢在那里消费——实在是太恭敬了！这也是小九此行对日本人留下的最大印象。

饮食图鉴


■牛肉饭


■披萨&意大利面


■叉烧拉面


■寿司便当


■日式凉面&“垃圾食品”（汗）

为了拍下这些图鉴，我们往往是一帮人围着一桌子美食但谁也不下口，直到菜全部上齐这才纷纷掏出各自的相机一顿猛拍。完成这一步骤后，早已饿得两眼放光的我们立刻狼吞虎咽、风卷残云，将桌上的全部食物一扫而尽。



文 幸运读者 蒋琳 美编 木仙 插画 八望龙崎

东游记外传
——幸运读者蒋琳的东京之行

难忘的 TGS 之旅

为期 7 天的 TGS 梦想之旅刚刚落下帷幕，我的心仿佛还停留在东京 TGS 那几天的盛况中回味不已。今年的 TGS 参展的人数还是特别多，一大早去没想到各国的记者都已经排上长长的队伍在等候入场了。要说感受，我觉得今年最抢眼的还是 SCE，不管是 PS3 还是 PSP，游戏的质量以及数量都比往届有了明显的提高。同时，超薄版 PS3 以及最新款掌机 PSP go 的推出也是一大亮点。更有的是一个接一个令玩家眼馋期待已久的作品公开，也难怪今年的 TGS 会如此的火爆呢。

我是一个十足 Level-5 的 FANS，所以对这次展出的《莱顿教授与魔神之笛》、《第二国度》等新作早已经跃跃欲试，刚一进场就和小编们一同去了 Level-5 的展区。由于其近两年在《莱顿教授》、《DQIX》、《白骑士物语》等多款游戏上表现抢眼，所以这里也是展馆中人气最高的地方之一，聚集在这里的人群一点不少于旁边的 Capcom。Level-5 展台的三个大屏幕每日循环播放本次他们出展游戏的特别影像，精美的动画以及众多明星在大屏幕上的出现也经常让展台前发生玩家的“拥堵”。（我们已经一入场就直奔那里，没想到展区前已经排满了要试玩的人，没办法，只能等啦。）

Level-5 今年的出展形式非常简单，参观者首先领取等候券，随后在 Level-5 设置的剧场里观看他们今年出展游戏的特制影像，包括《第二国度》、《莱顿教授与魔神之笛》等等。观看完影像后，参观者才会被工作人员引导进入试玩区，在体验过最新游戏试玩后有丰厚的福袋送给每一个试玩者。这次 Level-5 的剧场是本届 TGS 中比较大的，由三块大屏幕组成，可以同时容纳 250 名观众，每次放映影像时都有非常大的排场，路过者无一不驻足观看。我们大概等了半个小时左右终于可以进去试玩，以前和大家一样都是在 UCG 杂志的光盘中才能看到这个场面，这次自己身临其境真的很兴奋。进去之后大家都会带上耳机，所以即使里面有很多人也显得非常安静，我当然第一个就试玩了期待已久的《莱顿与魔神之笛》，一开机那熟悉的音乐悬疑的剧情重现在眼前，你真的不得不佩服 Level-5！虽然很兴奋，只可惜上来第一道谜题就是一道纯日文的要利用平假名片假名来解答，没办法，我只好忍痛退出了游戏。看来还是赶快抓紧时间玩《第二国度》吧，大家都知道那是一款充满童话色彩的游戏，游戏可是由吉卜力制作、久石让操刀音乐，听说还有众多当红演员进行配音哦，可以看出这部作品 Level-5 可是下了血本了，还没发售就已经赚足啦大家眼球。其实在刚才等候试玩的时候，我们就观看了《第二国度》的动画片段，在一旁的编辑 Gouki 对这部作品的动画效果和画面叹为观止。游戏的开始是需要玩家按照魔法师的指示画出制定的图案的，非常有趣。关于赠品嘛，Level-5 随机准备了两种：一种是装有《第二国度》、《莱顿教授和魔神之笛》以及《闪电十一人 2 威胁的侵略者 火/冰》最新体验版的 NDS 卡带；另一种赠品则是一张收录了他们今年众多出展游戏特别影像的 DVD。相对来说，还是试玩卡带更有吸引力，这也引起了很多参观者反复前来试玩。





接下来就要谈到不能不说的《最终幻想 X Ⅲ》！SE 看来在这一财年要押宝本作了（说押宝其实不对啦，但今年《FF》的相关作品确实很多），连国民级的《DQ》相关作品的展出规模在《FF》下都相形见拙。我还没有 PS3，所以这个也是我第一个玩到的 PS3 游戏，对于次世代高素质的战斗画面以及精致无比的系统菜单真的是欣赏到极致，为了这款游戏怎么也得买一台 PS3 玩玩嘛。不过总的来说，我觉得这次《最终幻想 X Ⅲ》的战斗难度有所提高，

而且战斗内容也比以往要丰富。说到这里大家应该也心里痒痒的了吧？

这里还要说一下SEGA，《如龙4》就像是一部真实的东京黑社会电影在游戏中的写照，而且游戏中夜店里的公关小姐也在现实生活中进行了选拔，提深了游戏与现实生活的互动。这次除了游戏本身首次亮相展会，那些穿着华丽的服装的Showgirl也吸引每一个人在此驻足，为厂商赚足了，我还特意拍了不少照片。《如龙4》此次出展的只有影像，SEGA专门为这段长达20分钟以上的影像准备了一个小黑屋，排队观看的人多的也是相当壮观的。

另外，大家都知道每年的TGS展会上都有一个区是专门贩卖游戏周边的，这里卖的东西通常只有会场才可以买到，机会难得怎可错过呢！其中最受瞩目的当然还是SE的售卖区，区域里面售卖的产品多数都是"《最终幻想》系列"当然还有"《王国之心》系列"，有很多非常精致珍贵的手办、毛绒玩偶、项链挂坠，都是平日在市面上很难看到的。除此之外还展示售卖了迪士尼的一些周边，像白雪公主还有彼得潘等等，实在是让我眼花缭乱！展馆里还有专门售卖相关游戏书籍的区域，那里有《逆转裁判》合辑、《生化危机》图册之类的书，我看中了一本《大神》的点睛之作本来想买的，这本书主要是介绍大神里面一些古老传说的来源，风格配图都是日本水墨风格很有特色，只可惜里面全是日文看不懂，看来平时玩游戏的还是要多少具备一些日文基础才行！

游览东瀛



这次除了参加TGS展，我还游览了东京的一些著名的景点。来到日本的第一天就和小编Gouki、九兵卫还有白夜去逛了有名的秋叶原。秋叶原位于东京环线地铁山手线上，从我们所住地海滨幕张到那大概要一个小时左右。秋叶原的整体感觉很像北京的中关村，在秋叶原几乎能见到各种各样大大小小的电子电器产品，特别引人注目的是数字摄录照相一体机、超薄笔记本电脑、世界上体积最小总量最轻的携带电话等一些最新产品。如果想了解日本关于这方面的最新行情，到秋叶原一走便可一目了然。但是也不要忘记在秋叶原也是动漫游戏周边店的天堂，听说在日本最早的漫画起源地就在那里呢。在秋叶原有很多关于动漫的店铺（一般在日本动漫游戏不分家），而且每家店铺基本都是五六层：比如Gamers第一、二层就是卖动漫和游戏杂志；三、四层卖游戏和动漫的相关周边，一些游戏手办都会在这里出现；五层以上很多都是专门卖游戏卡片，旁边还会有一个专门的区域是可以供玩家对战游戏牌的，游戏气氛特别浓。当然游戏机厅在那边也是随处可见，SEGA的街机店就比较醒目。在国内时早就听说日本的UFO机里面摆的都是一些限量的游戏周边，这次进去果然名不虚传，里面都是一些稀有的玩具，但抓中的机率要比国内还小的多，要是能花钱购买真的想马上把它们据为所有。最后，我还是抓中了一个小的爱心熊挂坠，让我爱不释手的。

后面几天，小编们工作繁忙，一整天都在TGS会场里，他们只好安排我一个人去和当地的旅行团游览东瀛。第一个要去的地方当然就是迪士尼了，东京迪士尼不同于其他迪士尼的是它拥有得天独厚的地理环境，乐园周围都是由海洋包围着，这更加突显了整个乐园的恬静温馨，在里面会给人一种很安心的感觉。乐园总共分七个主题公园，以灰姑娘的城堡为中心，分别是西部乐园、探险乐园、世界集市、梦幻乐园、卡通城、明日乐园、动物天地。每个主题公园都会有相应风格的餐厅还有游乐设施，刚走进大门口，首先是一个非常大的世界集市，里面摆满了各种各样迪士尼的产品，毛绒玩具、精品吊饰、卡通文具、各种迪士尼卡通明星的服饰乃至家具厨房用品都应用尽有，可以想象一下全欧式的建筑配上温馨童话般的色调是怎么的一幅景象（女孩子们到了那十有八九会有破产的危险，嘿嘿）！

再到后来，我还游玩了日本皇宫、银座和浅草寺等景点。日本皇宫周围种植了很多绿树还有草坪雅宫给人感觉非常幽静淡，没有我们中国的故宫那样的大气和华贵。因为至今都是是天皇的住所，所以游客是不能够进到里面去参观的，顶多在二重桥那远眺一下照个相留念而已。日本的皇宫里面只可以居住天皇和他的皇后，在那里我发现皇宫周围有种很多的柳树，原来是因为历代天皇下马的地方都会种上一棵柳树留念（看来这次日本之行还真是受益非浅还长了不少日本历史知识）。银座是日本最繁华的地区之一，其繁华程度有点像北京王府井，里面都是一些国际大牌的专卖店。在日本住的地方都好比兔子窝一样，房价贵的要命但是空间很小，像银座这种地方每平方的土地大概要从二千万日元起，所以在银座的店铺是肯定会亏本的，但是凡是在那里开起来的店铺也全部都是名气很大世界数一数二的品牌。之后去的浅草寺也是日本很古老的寺庙，全名叫金龙山浅草寺，位于日本东京都台东区浅草二丁目，是东京都内历史最悠久的寺院。浅草寺供奉的本尊是圣观音菩萨，原属于天台宗，第二次世界大战后独立，成为圣观音宗的总本山。这里门口有一个很大的灯笼上面写着雷门，传说从灯笼下穿过的人这一年都会有好运呢，我当然也试了下啦！浅草寺的周围还有好多好多卖日本传统小商品的地方，最著名的人形烧也是最初产于那里。"人形烧"是制作成各式各样的人物或动物造型的糕点，因限定在浅草寺附近的店铺里出售，所以又叫"浅草人形烧"，是东京的特产。但与普通蛋糕不同的是，在人形烧的里面都有红小豆馅儿，外表则刻有各样的造型。据说，人形烧最初刻印的是"七福神"分别是日本民间的7个代表福禄好运等吉祥含义的神，主要卖给来浅草寺朝拜的善男信女。后来，浅草寺的雷门和五重塔等代表性建筑也作为造型图案刻印在人形烧上啦。我买来一盒品尝，味道还真不错！

看过成龙大哥主演的电影《新宿事件》的人，我想对于新宿这个地方肯定不会陌生吧。新宿区是日本东京都内23个特别区之一，也是东京乃至于整个日本最著名的繁华商业区。相对于西新宿的现代化与整齐，新宿车站以东的东新宿地区，则是最热闹也是最混乱的传统商业街地区，其中闻名海外的歌舞伎町也是在那里。在游览完各地景点之后，最后的一天也是最忙乱最充实的一天，其实大家到日本来自当然都会有自己的一个小清单，上面会写着家人和同事之间帮忙要带的特产和礼物。而作为一个女生，忙着去淘一些免税的化妆品回国也来日本的头等大事，而在新宿就有很多卖护肤产品的药妆店。



转眼间，为期7天的梦想之旅已经结束，但回想起刚得知TGS梦想之旅活动的消息那种激动盼望的感觉真的好像还在昨天一样。很感谢小编们对我这一路的照顾与安排，也谢谢大家每天对我的关注。虽然TGS已经结束，但是我想我们大家对于游戏的热情与执着肯定有增无减，我想这也是每年游戏大作层出不穷的主要原因吧，希望下次UCG还会为广大读者提供这样的机会，也希望大家都会是那个最幸运的人！

TGS 2009尤物图鉴

有读者看过去年 TGS 的 SHOW GIRL 专题后，有感而发：“展台小姐们的照片和资料整齐地排列，这阵势，就好像游戏里的怪物图鉴。”这句话让我印象深刻，也为这次 TGS 冒险之旅中 SHOW GIRL 部分的制作提供了一些启发。当然把可爱的 MM 们称之为“怪物”显然很煞风景，而“尤物图鉴”一字之差效果可就大不一样了。“尤物”一词在一些发行量较大的汉语词典中，一般解释为“容貌艳丽的女子、特别漂亮的女人”或“珍贵的物品”，陆游的诗句中则把尤物和巫山美景联系到了一起。我们常说“SHOW GIRL 是 TGS 会场上最靓丽的一道风景线”，用尤物来形容而她们的美和她们的特别并不为过。注意，图鉴中的“能力值”和“属性”两项可能比较容易理解，而“装备倾向”指的是 MM 们希望获得的游戏主机。最后还有“尤物人气榜”和今年 TGS 的 COSPLAY 精选，希望这份图鉴能让您的 TGS2009 增添更多风情与色彩。

文 胜负师 美编 忽悠悠


























小西佳奈
能力值：B?/W?/H?
属性：SCE 装备倾向：PS3、PSP go


泽井芽衣
能力值：B84/W60/H84
属性：SCE 装备倾向：PSP go


三田惠美
能力值：B80/W54/H80
属性：ACQUIRE 装备倾向：PSP


吉良理惠香
能力值：B95 W61 H79
属性：ACQUIRE 装备倾向：X360


涩谷
能力值：B?/W?/H?
属性：SQUARE ENIX 装备倾向：PS3


绫原丽香
能力值：B82/W56/H83
属性：微软 装备倾向：无


高桥寿美
能力值：B84/W61/H89
属性：微软 装备倾向：X360


相川优
能力值：B?/W?/H?
属性：微软 装备倾向：X360


金奈绪美
能力值：B?/W?/H?
属性：微软 装备倾向：X360


麻薙智子
能力值：B86/W58/H86
属性：微软 装备倾向：无


小园真理绘
能力值：B82/W56/H83
属性：微软 装备倾向：X360


真宫葵
能力值：B84/W55/H81
属性：微软 装备倾向：PSP、X360


秋野慧
能力值：B?/W?/H?
属性：NBGI 装备倾向：PS3、X360


清水惠美
能力值：B83 W58 H80
属性：日本工学院 装备倾向：NDS


相吉良枝
能力值：B86 W59 H85
属性：SEGA 装备倾向：NDS


宫出舞
能力值：B80/W60/H83
属性：LEVEL-5 装备倾向：NDS


永井麻希江
能力值：B?/W?/H?
属性：CAPCOM 装备倾向：Wii


西真理子
能力值：B82/W60/H85
属性：CAPCOM 装备倾向：NDS


高桥惠美
能力值：B82/W56 H84
属性：CAPCOM 装备倾向：PS3


桃川知美
能力值：B86 W58/H88
属性：CAPCOM 装备倾向：Wii、PS3


吉田绘美
能力值：B83 W56 H82
属性：LEVEL-5 装备倾向：NDSi


高梨麻理
能力值：B80/W62/H88
属性：UBI Soft 装备倾向：NDSi


松本麻实
能力值：B81/W59/H82
属性：UBI Soft 装备倾向：PSP


春那美希
能力值：B81/W62/H85
属性：UBI Soft 装备倾向：Wii


北村舞
能力值：B77 W56/H85
属性：UBI Soft 装备倾向：PSP


岸本千寻
能力值：B80/W60/H88
属性：UBI Soft 装备倾向：Wii


佐野明日香
能力值：B86/W59/H85
属性：UBI Soft 装备倾向：PS3


中川知映
能力值：B84/W58/H84
属性：UBI Soft 装备倾向：青色的PSP


惠庭陆
能力值：B84/W59/H84
属性：UBI Soft 装备倾向：PS3


佐崎爱里
能力值：B80 W56/H81
属性：UBI Soft 装备倾向：PS3


丰岛沙耶加
能力值：B?/W?/H?
属性：NTT docomo 装备倾向：Wii、NDSi


村井彩
能力值：B?/W?/H?
属性：NTT docomo 装备倾向：无


铃木咲
能力值：B82/W61/H84
属性：Koei Tecmo 装备倾向：Wii


小川茉莉音
能力值：B83/W56/H82
属性：CAPCOM 装备倾向：Wii


藤代绘梨子
能力值：B82/W58/H87
属性：Koei Tecmo 装备倾向：Wii


蓝泽舞
能力值：B81/W58/H81
属性：Gameyarou 装备倾向：PS3


大桥遥远
能力值：B?/W?/H?
属性：Gameyarou 装备倾向：PSP go


永井麻央
能力值：B80/W59/H85
属性：Koie Tecmo 装备倾向：NDS


小日向绘理
能力值：B?/W?/H?
属性：Koie Tecmo 装备倾向：PS2


松田真依
能力值：B?/W?/H?
属性：CAPCOM 装备倾向：Wii


藤田里美
能力值：B?/W?/H?
属性：Gameyarou 装备倾向：PS3、NDS


矢野惠
能力值：B87/W58/H83
属性：Gameyarou 装备倾向：PS3


千晴
能力值：B?/W?/H?
属性：ASCII MEDIA WORKS 装备倾向：Wii


樱井泠
能力值：B88/W58/H85
属性：Intel 装备倾向：PS3


依知川凛
能力值：B80/W59/H83
属性：日本工学院 装备倾向：NDS


叶山奈奈子
能力值：B90/W57/H87
属性：ANKAMA Japan 装备倾向：PSP


水木优衣
能力值：B?/W?/H?
属性：Speed Partners 装备倾向：Wii


飞田亚理纱
能力值：B83/W58/H85
属性：Koie Tecmo 装备倾向：NDS





































TGS尤物人气榜

与去年一样，日本某游戏网站的人气展台小姐评选，其结果依然不甚靠谱，让我进一步被日本玩家惊世骇俗的审美情趣雷得里焦外嫩。个人认为其中很可能有人恶意刷票，不然评选结果怎会如此诡异？考虑再三，还是不按日本玩家的牌理出牌了，我在编辑部内部组织了相对简单的评选活动，不过因为编辑的人数较少，票数显得比较分散，以下入榜 SHOW GIRL 就暂不排名，留给读者们评判吧。

这里简单分析一下各位佳丽的入选理由：Konami 的姐妹花在本次展会上十分抢眼！涩谷润小姐是新面孔，面对镜头却很老道，精致的五官令人惊艳；新田小姐去年是一家手机厂商的SHOW GIRL，今年《MGS》风格的扮相明显更胜一筹，她还是一位专业的赛车女郎哦。小日向 MM 是日本网站票选的冠军，她喜好历史，甚至还写过有关三国志的书，甜美的形象非常适合穿古装。至于为《剑斗士》代言的吉良小姐样貌古典，身材却十分火爆，是今年展台小姐中性感派的代表，太骨感的话也撑不起角斗士的行头。微软 MM 的平均素质较高，服装设计上也有独到之处，比如拥有亲切温暖笑容的高桥小姐，脖子里围巾增添了几分暖意；而白皙冷艳的相川小姐，把围巾一去，活脱脱一个性感的冷美人，这一暖一冷，相得益彰。会场里的女仆至少能数出一个排来，但对比清水小姐之后，我只能说“不是每个人都适合穿女仆装的”。今年最让人惊喜的是育碧的展台小姐，好几个都不分伯仲，纠结了一阵之后选了娇小的佐崎小姐和有些韩风的中川小姐。至于 Koei Tecmo 用的是去年光荣的服装，不算出彩，但永井小姐那高鼻梁、厚嘴唇透出的异域风情依然迷人。


COSMOS的这身行头制作精良，靠近了看质感也挺不错


洋妞扮"葱妹"？哦，知道了，这就叫"洋葱妹"


《怪物猎人》的女性人气套装四人组，扮相颇为抢眼。


这位但丁小哥的扮相还不错，动作和表情中也有点那么点儿痞味。


每年的COS里都有搞怪派的，这个宝箱怪便是今年的代表。


今年的COSPLAY中，自身容姿条件出众的不多，这位MM算是过得去的，就是牙有点儿黄。


两位COS的都是《饿狼传说 狼之标记》里的女海盗，左边这位的身材惊人，曾被摄影者团团包围。


《FF Ⅸ》的女将军与魔女的新鲜搭配。COS魔女的这位身高和服装都还不错，只是忽略了细节，胸口的圆镜放反了位置。


极具喜感的"完美"COS！四个角色分别来自《东方》系列，和《出包王女》。


虽然扮相是差了那么一点，不过因为与时俱进，这组《FF XIII》的COS人气还不错。


怀旧派COS，扮演的是《G高达》中诺贝尔高达的少女驾驶员阿伦比。


SEGA老游戏《格斗之蛇》中的HONEY，难道这位MM是传说中的世嘉铁杆吗？


这位清秀的MM扮起雷电来还真不含糊，自制的服装应该花了不少心思。


《深渊传说》的COS比较少见，两位MM在镜头前表现得很认真。

TGS 2009新闻评论

文 Lancer 美编 木仙

复辟



3 年前，久多良木健在千叶幕张会展中心国际会议场向人们讲述 PS3 为何“很便宜”，看到台下观众面无表情的反应不免令这位孤傲的技术狂人有些郁闷。当基调演讲结束，部分记者离席，久多良木健继续与日经 BP 社记者浅见直树进行一对一的座谈。通常这种拉家常性质的对谈不会有任何新闻产生，但离经叛道的久多良木健岂能以常理推测？TGS2006 的头条新闻就在这拉家常中爆了出来，PS3 未发售先降价的新闻把在场的业内人士们惊得不知所措，事先并不知情的索尼总部也方寸大乱。

3 年后，备受期待的平井一夫 TGS 基调演讲再次令人呵欠连天，直到浅见直树搬了两张椅子上台，准备与平井一夫拉家常时，观众们才来了精神。可惜这次浅见直树没有从平井一夫口中拉出猛料，记者们只能失望地抱怨浪费了一个宝贵的上午。全球多个做现场文字直播的网站记者们更加抱怨白敲了一个上午的键盘。惟一笑容满面的可能只有平井一夫，随后在路透社的采访中，他充满自信地说：“年内的黑字化目标已经胜利在望……”

危机阴云

TGS2009 承载着各方的厚望，CESA 希望客似云来，打败之前人气爆棚、观众数量突破 20 万的科隆游戏展；索尼希望超薄 PS3 携 PSP go 重振声威，希望 PS 家族占领 TGS 全会场的旧时光重临；微软希望它的 Natal 像任天堂的遥控器一样异军突起，轻而易举地改变命运；表面上对 TGS 不屑一顾，实际上总是掐住 TGS 的时间出暗招的任天堂也在虎视眈眈，生怕索尼太出风头于己不利；玩家期待着 TGS 的惊喜连绵不绝，因为这是次世代的成熟期，《最终幻想 XIII》的发售日都定了，其他第三方理应使出吃奶的力把自己的看家大作一一掏出。上半年日本游戏市场规模缩水了四分之一，需要有个热闹精彩的展会来冲冲喜。

为了提振业界信心，激励厂商们在经济危机中自强不息，CESA 为本届 TGS 打出“游戏元气中”的口号。然而展会落幕，可视为业界元气指数的 TGS 观众人数却令人失望，实际观众数量非但没有突破 20 万，反而跌破 19 万，比往年减少了大约 1 万人。《最终幻想 XIII》也无法挽回整个行业的人气流失。最令人失望的是，这是一届完全缺乏意外与惊喜的 TGS，就像一出已经彩排无数遍、内容细节早已向观众披露的春晚，只是到一个正式的台面上重新走了遍过场，明星甲乙丙丁们把老掉牙的歌曲轮流再唱一遍，热闹是热闹，就是少了些味道，无法令人产生兴奋感，缺乏令人瞪眼掉下巴惊呼“OH MY GOD！”的时刻。枯燥的 TGS2008 尚有《铁拳 6》跨平台事件供看客们舌战一番，初出茅庐的科隆游戏展也有超薄 PS3 坐镇，TGS2009 却成为一个标准的试玩集会，没有新闻事件，没有新主机揭幕，甚至首次亮相的新作都屈指可数。惟一令人意外的可能是索尼把发布会分成了上下两场，上午是老生常谈的战略发布会，下午才是有些看头的游戏发布会，《GT 赛车 5》的发售日终于确定，名字还没来得及取的“体感控制器”也有了一个让索尼扬眉吐气的游戏——《生化危机 5》体感控制版！

微软把它的 Natal 吹得天上有地下无，号称要改变娱乐产业的未来，小男孩 Milo 简直是 AI 技术史上的奇迹。1000 多套开发工具包大张旗鼓地发往第三方，数十家第三方宣布支持，到了 TGS，能拿得出来的只有《块魂》和《太空侵略者》。几个月前在微软的主场上遭人耻笑的 PS3 控制棒这次在自己的主场扳回一局，《生化危机 5》的体感控制版可能是 TGS2009 最令人意外的游戏。E3 展后平井一夫曾对媒体说：“如果太急着投向主流，对核心玩家缺乏关爱，可能会失去支持一部主机的真正支柱。”可见索尼对于体感技术能否成为未来主流仍然存有疑惑。而在 TGS 展中，平井一夫的论调截然相反，将 PS3 体感控制器定义为“实现梦想的第一步”，现在平井一夫的“梦想”是从“Motion”进化到

■《生化危机 5 导演剪辑版》是本届 TGS 的意外之作。



"Emotion"，即从"动作"进化为"情感"，用游戏表达情感曾是PS2"情感引擎"的目标，如今老调重弹，正如PS3的目标一样，表明索尼找回PS2时代荣光的愿望。索尼与微软正在实现角色调换，几年前索尼忙着用CG忽悠群众时，微软用荷枪实弹的游戏试玩版让玩家体验真实的次世代。人们引颈期待PS3的技术革命，对"Xbox1.5"鄙视唾弃。现在微软用概念影像为Natal塑造了火星科技的高端形象，而索尼用表面上与Wii遥控器相似的棒子引来无数唾沫。人们还没看清索尼的棒子到底长啥样，突然就有《生化危机5 导演剪辑版》这种超白金级巨作直接以可操作形态公开，显示了Capcom的效率，也证明了PS3体感控制器不容小觑。

劈腿王Capcom又在TGS上演了风流成性的一幕：一边是竹内润举着棒子告诉观众用棒子操作的《生化危机5》是多么多么强大，一边是稻船敬二惊呼"Natal超越了一切"，拐弯抹角地告诉人们"Natal强于PS3体感控制器"。微软知道索尼会在TGS期间有所行动，Natal暂时还拿不出可供演示的大作，只有再次通过邀请名制作人出场制造舆论声势。TGS的Natal名人脱口秀显然是微软精心布局的舆论战术，小岛秀夫与名越稔洋都是日本制作人中最强有力的PS3支持者，将这两人与日本X360先锋稻船敬二聚到一起，共同颂扬Natal的伟大，为的是继续羞辱索尼。从彼得·摩尔的《GTAIV》纹身，到E3拍肩系列，微软从未停止对索尼的羞辱，而在大多数时候，微软是通过收买索尼的本国同胞实现羞辱的效果。在一系列由微软精心炮制的叛逃事件之后，营造出PlayStation王国分崩离析、众叛亲离的表象，然后再由唐·马特里克宣布X360已经战胜PS3，下一阶段将剑指任天堂。可怜的索尼还没发威就被微软判了死刑，急于看到胜利的微软忘记了超薄PS3、忘记了《GT赛车5》、忘记了X360只扯走了《最终幻想XIII》的半截罗裙，忘记了索尼的摄像头体感技术已有9年的技术积累……

东方醒狮

2009年9月开始，索尼吹响了三年来最昂扬的反攻号角，三周内超薄PS3全球销量超过百万台，力压X360与Wii稳居家用机销量榜首。超薄PS3的热销超出了索尼的预期，SCEA总裁杰克·特雷顿声称："如果按照这个速度，完全有可能出现缺货现象。"超薄PS3从外观到轻薄化程度都没有给玩家带来太大惊喜，但100美元的价格降幅足以让持币观望的玩家纷纷出手，索尼也品尝了一回供不应求的滋味。值得注意的是索尼的这一波硬件攻势并无软件相配，完全依靠超薄PS3这个光杆司令保持市场热度。索尼为秋冬之际准备了十余款超薄PS3的大作套装，确保将销量节节推高。

微软完全低估了超薄PS3的威力，虽然早已猜到了索尼会有此招，但去年秋季商战微软赢得太轻松，微软相信索尼已经回天乏术，在PS3有史以来最猛烈的反攻面前，微软仅以精英版的降价草草应对。善于玩硬盘容量概念的微软太低估了玩家的智商，所谓的"精英版降价100美元"其实只是将299美元的主力型号原价升级为成本略高的精英版，降价的真相只是"加量不加价"，这是谁都能看穿的伎俩。用硬盘概念糊弄的年代已经过去，玩家需要的是实打实的主机降价。微软的精英版阻击战成为螳臂挡车之举，对全球各地200%以上的PS3销量增幅没有造成丝毫冲击。去年X360全机型降价50美元后，销量立竿见影的增长了一倍，今年同期精英版降价后，销量仅提高两三成，美国地区周销量为七八万台左右，比去年同期低两成。在X360销量一直保持于PS3两倍左右的美国，PS3已经完全取得主动，销量稳居X360之上。在欧洲，PS3销量稳定在X360的两倍左右；在日本，PS3销量为X360十倍以上，约为Wii的三倍左右。

PS3的谷底反弹之迅速显然完全在微软的预料之外。微软一直对索尼穷追猛打，在美国本土被PS3反超是微软最无法忍受的耻辱。PS3发售第三周后，眼见X360仍然落于下风，微软紧急出台了补救措施。从9月下旬开始，以299美元购买X360精英版的玩家可以获得50美元的现金返还。过去微软曾在Xbox和X360销量低于预期的黑暗时期采取类似的促销措施，精英版X360刚降价又实施50美元的现金返还，显然是因为超薄PS3的大逆转打乱了微软的阵脚。微软互动娱乐部正在全力发展"初生计划"，大量资金与人力资源被用于"初生计划"的软硬件开发，致使2009年末到2010年秋之间留下巨大的空档，而这正是索尼集中兵力全力反击的时期。没有为2009年末商战准备充足的弹药极有可能成为令微软后悔不迭的战略失误。《分裂细胞 断罪》延期至2010年春后，2009年末商战X360的杀手锏只剩下《光环3 天降神兵》和《极限竞速3》。《光环》这个牌子足以确保《天降神兵》轻松卖个几百万，但这毕竟只是资料片，而且业界评价普遍不高，Gamespy、Eurogamer等著名网站只打了8分，其中还不排除存在因名作效应而加的"人情分"。口出狂言要将《GT赛车5》踩在脚底的《极限竞速3》很有可能成为令人尴尬的笑柄，Turn10小组自称该作已经是一款完美到"改无可改"的赛车游戏，将"无人能够超越"，从此网友赐其名曰"改无可改3"。这款"改无可改3"的DEMO发布后原形毕露，虽说DEMO不代表成品，但超越《GT赛车5》的目标看来难以实现。


■《光环3 天降神兵》业界评价并不是很高。

较之《极限竞速3》，同时期发布DEMO的《未知海域2》获得一片喝彩。近期在亚马逊、GameStop等网络商城，《未知海域2》已经超越《使命召唤 现代战争2》、《刺客信条II》等巨作，位居软件预订量榜首。在超薄PS3热力暂退时，《未知海域2》将其销量重新推高已成定局。软件档期安排合理是PS3这一波反击战的明智之处，今年以《未知海域2》、《最终幻想XIII》为主打，明年春季有《战神III》、《GT赛车5》，均为展现PS3独有优势的高画质大制作。将市场激活后，体感控制器顺势出击，从软件销售中获得的充足资金可用作宣传造势，实现打入主流阶层的目标。微软认为时间优势是投放一部新主机的成败关键，体感操作系统无异于索尼和微软的新一代主机，索尼虽然对体感技术反应迟钝，但好在有多年的EyeToy技术积累，PS3体感操作系统预计将比Natal提前半年发售。从E3时PS3体感操作系统的仓促出展到TGS的从容不迫，索尼用3个月的时间走出了迷茫，确定了大力发展体感操作的未来方向。PS3体感控制器的技术也许不及Natal高级，但却有主流人群最在意的价格优势。PS Eye摄像头成本低廉，购买50美元一张的《Eyepet》即可赠送一个，比起标准售价的普通游戏还要便宜10美元。顶个球的手电筒状PS3体感控制器主要是通过光球辅助定位，内部没有太复杂精密的零部件，预计成本也会十分低廉。比起很可能售价会达到200美元的Natal，PS3体感控制器可能会成为更加平民化的选择。


■索尼为明年春季准备了以《GT赛车5》为首的众多大作。

一直高高在上的任天堂也开始担忧索尼这个老对手会对自己造成威胁。任天堂表面上总是对TGS不屑一顾，实际上从未停止对TGS的关注，总是以各种手段抢风头。当平井一夫对SCE的战略侃侃而谈同时，任天堂发布了Wii降价5000日元的新闻稿，时间掐得恰到好处。有意思的是任天堂新闻稿发布的几分钟前，平井一夫基调演讲的幻灯片中出现了三大主机的售价对比图，其中Wii的售价赫然是199美元——索尼帮任天堂提前确认了Wii的降价。索尼与任天堂不愧是曾经爱怨纠缠的一对宿敌，居然心有灵犀到如斯地步。这个小插曲从某个侧面说明索尼与任天堂之间正处于博弈状态，正如对弈中的两人，每出一子必先考虑对方的对策。索尼既然率先打出降价牌，就已经想到微软与任天堂跟随降价后对PS3降价效应会有多大的负面影响。岩田聪曾说，Wii之所以不降价，是因为降价也未必能促进销量。目前Wii在日本最大的问题是玩家新鲜感的流失，即使是《Wii Sports运动胜地》、《怪物猎人3 tri》等大作连番出击，也

只是将 Wii 的销量短暂提升之后又落到 2 万台以下。任天堂开始感到日本家用机市场的艰险以及超薄 PS3 咄咄逼人之势。任天堂原本寄望于《怪物猎人 3 tri》能为第三方效力于 Wii 树立楷模，慷慨地为 Capcom 包办了该作的巨额宣传费。在无处不在的广告攻势与《FAMI 通》杂志满分评价的引导，以及 300 多万忠实玩家的信心保障下，日本零售商们踊跃订货，《怪物猎人 3 tri》出货量轻松突破百万。《怪物猎人 3 tri》在创造日本第三方 Wii 游戏销量纪录的同时，也顺便创造了空前的值崩灾难。由于初期消化率远低于预期，各大零售店开始恐慌性抛售，《怪物猎人 3 tri》以垃圾价贱卖的店头布告随处可见。至今该作的首批百万套出货中还有将近 10 万套未售出。Capcom 期待的长卖现象并未出现，该作在销量榜 TOP10 中苦撑 6 周后终于跌出前 10，销量甚至不及已经卖了一年半的《怪物猎人携带版 2nd G》。在《怪物猎人 3 tri》大值崩的同时，Capcom 宣布原本盛传为 Wii 独占的《战国 BASARA3》将改为 PS3/Wii 跨平台。TGS 期间 Capcom 对索尼的异常热情暗示了这株墙头草在勾搭微软、献媚任天堂之后，又将投靠索尼。竹内润说："与其他日本开发商交谈后得知，他们很高兴看到 PS3 的体感控制器，因为终于可以把他们的 Wii 游戏移植到 PS3 了！"

双极格局

经济危机的阴影已经笼罩日本游戏业，不温不火的 TGS 是日本游戏产业危机的缩影。MMV、SNK、FromSoftware 等实力较弱的中小发行商在 TGS 上已经不见身影。业界巨头们的日子也不好过，Square Enix 计划裁员两三百人，据称是因为某投资数十亿日元的 RPG 大作年末完工后会产生大量"冗员"。这些精英沦为"冗员"的原因无非是雇主们舍不得继续往大作里砸钱，于是在 TGS 会场里充斥着大量不思进取的低投资作品，难怪稻船敬二把会场逛完一圈后感叹："日本业界已经完蛋！"

微软宣布将召开 TGS 发布会时，大家都期待着 X360 又一轮 RPG 攻势的展开。可是除了 Natal 的新 DEMO 外，结果公开的只有几个 XBLA 游戏。《星之海洋 4 国际版》高调登陆 PS3，《薄暮传说》PS3 移植版以 22.75 万套的首周销量创造了近年来"《传说》系列"的最好成绩，轻易超过了 X360 版的总销量。"《传说》系列"回归索尼怀抱已经毫无悬念。坂口博信与微软形同陌路，Square Enix 与 NBGI 相继回归索尼，微软在日本的 RPG 圣战至此全军覆没。从《薄暮传说》PS3 移植版获得的市场狂热反响来看，日本的 RPG 玩家主力军一直无视 X360 的存在，整个核心玩家层在默默等待 PS3 的崛起。X360 的所谓独占 RPG 在日本玩家中一直有"收费 beta 测试版"的美誉，玩家们都在持币等待 PS3 完全版的推出。现在无论是对玩家还是第三方，PS3 的 RPG 市场已经成熟，《最终幻想 XIII》之后，PS3 收复山河指日可待。惟一令第三方遗憾的是微软提供开发费的时光可能将不复存在，微软为索尼做了几次嫁衣后，应该不会再花钱请第三方做"测试版"。而 PS3 的市场规模难以达到 PS2 的级别，第三方要收回在 PS3 游戏上的投资仍然需要跨平台，只是今后日式游戏的跨平台可能会改为 PS3/Wii。

PS3 体感控制器的问世让 PS3/Wii 跨平台成为可能，第三方不用再担心不同的操作界面阻碍了跨平台赚钱大计。以 PS3 版为基础进行开发，调低画质后改为 Wii 版是轻而易举的事。日本的第三方们不是不愿意投资于家用机，只是日本的家用机市场规模实在太小。美国发行商的高清游戏拥有欧美两地 5000 万的高清主机用户做保障，而日本本土的高清主机用户不到 500 万。不是每个厂商都可以像 Capcom 和 Konami 一样能在大洋彼岸吃香喝辣，大多数厂商与日式游戏只能在岛国的狭小市场里挣扎。有了 Wii 与 PS3 两部主机在日本将近 1200 万的用户基数，第三方才会更积极地投资于家用机大作项目，不再缠绵于掌机上的小本经营。不过 Wii 与 PS3 的用户口味相差悬殊，稍有不慎可能会落个里外不是人的下场，以体感为口号的休闲向新类型作品应成为今后 PS3/Wii 跨平台游戏的主力。

以《最终幻想 XIII》为首，PS3 在 TGS2009 的扬威之战告捷，但 Wii 与 NDS 的游戏数量仍然占有绝对优势。PS3 迎来了可改变命运的大作，但众星拱月的现象并未出现。TGS 的 PS3 大作不少，可新公布的游戏寥寥无几。PS3 游戏的高成本、高风险迫使第三方将投资分散于多部主机，PS3、Wii、NDS、PSP 各有所得，PS2 时代一家独大的局面可能将永远成为过去，PS3 无法重现昔日美好时光，Wii 也无法改变传统玩家们的抗拒心理。2009 年 10 月后，随着降价与《Wii Fit Plus》、《新超级马里奥兄弟 Wii》等大作的发售，Wii 的销量将实现较长时期的大幅回升，但不可能像前两年一样一骑绝尘。去年 SE 宣布《勇者斗恶龙 X》登陆 Wii 时，笔者已经断言日本不会出现 Wii 一飞冲天、PS3 堕入地狱的局面，PSP 与 NDS 之间的胶着状态才是未来 PS3 与 Wii 竞争趋势的写照。相隔不到一年，日本的家用机市场果然重复了掌机的老路，PS3 与 Wii 之间此消彼长、势力相若的态势将长期保持，这也是当前日本第三方希望看到的现象。从 SE 决定将《FF》与《DQ》分立之日起，日本第三方已经选择了家用机市场的双寡头结构，日本掌机市场的健康成长也证明了双寡头是符合日本国情的合理结构。



《薄暮传说》PS3 版的热卖说明 PS3 的 RPG 市场潜力巨大

2009 年 7 月，《勇者斗恶龙 IX》结束了日本游戏市场半年的萧条期，国民级大作的力量扛起了整个日本市场。NDS 与人们预计的一样夺回了主动权，销量保持在 PSP 的三倍左右。9 月，《口袋妖怪 心之金·魂之银》上市，继续保持了 NDS 的热销。超薄 PS3 也敌不过口袋妖怪们的魔力，NDS 依旧占据销量榜首。10 月之后 NDS 的大作攻势放缓，


2010 年 PSP 的游戏阵容令人期待

PSP-3000 降价，PSP go 携《GT 赛车 PSP》、《铁拳 6》等大作上市，PSP 有望重新超越 NDS。对业界局势嗅觉灵敏的 Capcom 看好 PSP 的未来，自从在 E3 展上公布了《生化危机携带版》，此番又公布了号称将成为"PSP 最强 RPG"的《最后的战士》。考虑到《怪物猎人 3 tri》令 Capcom 失望的表现，《怪物猎人携带版 3rd》可能会提前面世，根据通常大作独占合同期为一年的惯例推测，该作有望于 2010 年秋季发售，同期可能还会有《最终幻想 Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》。从 TGS 的展出情况来看，小岛秀夫亲自打造的《潜龙谍影 和平行者》已经开始展开《MGS4》级别的长期持续造势计划。PSP 的大作计划已经排满了 2010 年，掌机仍将是日本大小第三方们的救命草。

从 E3 2009 的索尼微软巨作对轰，到科隆游戏展的活力四射，再反观平平淡淡的 TGS2009，日本游戏市场明显正走向边缘化。令人欣慰的是大作匮乏不代表日厂失去了打造大作的能力，《生化危机 5》、《潜龙谍影 4》、《最终幻想 XIII》都代表了当今游戏业界的顶尖实力。日厂是在资金与市场的胁迫下采取了低成本战略，从 2009 年日本多数主要第三方略有盈利的财报来看，这确实是当前市场环境下御寒过冬的最佳对策。保持盈利才是企业的头等大事，这也是平井一夫努力了三年的目标，PS3 与 PSP 的一切战略都以此为最高准则。

超薄 PS3 公布后，有德国财经媒体问平井一夫是否担忧在这经济危机之下，索尼会深陷价格战的泥沼而无法自拔？平井笑答："充实的大作就是我们脚底坚实的大地，我们会把泥沼留给对手。"

此番淡定，大有"谈笑间，樯橹灰飞烟灭"的豪情。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

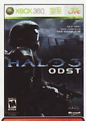


虽然缺少了生涯模式，但《GT赛车 PSP》无疑在相当长一段时间里成为我PSP里的常驻游戏，但同期发售的《机车风暴 极地先锋》也是一款非常出色的竞速游戏，为啥PSP就不能塞入两张UMD咧？这两款游戏虽然面对的用户群体不一样，但这样的撞车我相信也算一种"事故"吧。

这《GT赛车PSP》的UMD版零售价是港币298元，而下载版的售价只需港币259元，虽说省得不多，但至少还是要便宜点，看来等以后的确可以考虑转型玩下载游戏了。（不是盗版！）

黄金珍藏×0　热血推荐×9

光环3 天降神兵



热血推荐

推荐玩家人群

●《光环》核心FANS。●渴望从另一个角度体验《光环》故事的玩家。●希望体验最完整的《光环3》的网战体验的玩家。

总分 25

多边形

作为系列史上首个外传性质的资料片，游戏以OSDT地狱伞兵部队为主角，从另一个完全不同的角度进一步完善了整个游戏的世界观。由于不再拥有士官长那近乎无敌的作战技能，作为空降先头部队的地狱伞兵往往在一落地就陷入星盟的包围圈中，并且也无法像士官长那样单枪匹马杀出一条血路，所以在游戏过程中，玩家往往与敌人正面冲突并陷入苦战，或是四处搜寻急救包以恢复体力，弹药方面也常常显得捉襟见肘。游戏的剧情以多线程方式进行，不同人物之间的故事并行推进又有相交之处，游戏开始阶段可能会觉得有点乱，但是随着剧情的推进，整个故事脉络也越来越清晰，你就会对整个剧情的安排发出赞叹之声，并且在第一次通关后就会有立刻进行二周目的冲动。游戏的音乐更是点睛之笔，与《光环3》里那气势恢宏的交响乐相比，本作更多的是平静而舒缓的钢琴和萨克斯管乐，但是依然保留了前者那令人激动的鼓声，在激烈的战斗中令人热血沸腾。作为《光环3》的一种升华，本作值得反复品味。



雷电

作为一款资料片，本作还是非常厚道的，多人模式包含《光环3》的网战地图和3张全新地图，玩家可以体验到最全面的网战乐趣，但是与前作内容重复部分太多也让老玩家无奈。全新的线上模式"枪林弹雨"玩起来非常爽。单人模式中玩家不再是强力的士官长，以一个普通伞兵的视角观看"光环"的整个世界，能给玩家不同于系列前作的感觉，流程节奏不紧不慢，有很多精彩的瞬间值得玩家回味。因为剧情关系而没有了大家熟悉的虫族敌人。另外，受伤时的提示稍显烦人。

Gouki

游戏初玩起来似乎与《光环3》区别不大，但细细体验发现有太多的不同之处，虽然与士官长相比，地狱伞兵部队的作战能力弱了许多，但是有着队友的支援与协同作战却是在《光环3》里体验不到的。"枪林弹雨"模式更为强调的就是这种合作，在面对星盟一波一波的攻势下，如何与队友并肩作战，击退敌人的进攻成为一种可持续研究的话题。不过个人感觉游戏的操作方式有些老套，不太符合当下流行主视点射击游戏的潮流，画面方面也没有太多的值得褒奖的地方。

■We stand along together!

■X360■DVD-ROM■Microsoft■Halo 3 ODST■主视点射击■2009年9月22日■1人■无对应周边

GT赛车 PSP



热血推荐

推荐玩家人群

●车迷。●喜欢真实系竞速游戏的玩家。●想随时随地体验模拟驾驶的乐趣的《GT》FANS。

总分 24

雷电

"800辆车、45条赛道"这样的口号非常响亮，给人的第一感觉就是"内容充实"。很多赛道都可以选择顺、逆向，细致刻画的真实环境非常赞，路面贴图接缝存在一些小问题，不过无伤大雅。所有车辆都拥有精细的建模、实采音效和拟真驾驶感，介绍中还有历史资料，收集全部车辆是每位玩家的最大追求，可惜本作的车辆购买模式不太友好，除了不能直观分辨哪辆已经拥有之外，每日随机出现4个车厂的设定也比较怪诞。不能改装赛车，车辆调校也进行了一定的简化，只能有选择地存储30辆车的调校数据这样的设定让人无奈。游戏的最大问题莫过于去掉了《GT》最广为称赞的生涯模式，其实整个游戏也基本相当于一个没有生涯模式的《GT4》简化掌机版了，车辆列表就是在它的基础上增加了十几辆新车，根据掌机按键调整的操作手感还不错，不管怎样，其拟真度在掌机上仍旧遥遥领先。玩家只能进行自定义比赛或完成挑战任务，联机对战、分享是游戏不可忽略的要素，全部的一切都是为了挣钱买新车。



多边形

单纯从游戏本身来看几乎是无可挑剔的，PSP平台的游戏能做到这样的程度可以用"登峰造极"来形容了。游戏的操作手感得以完全保留，与家用机版相比也毫无缩水，但是由于PSP按键的天生缺陷，使得游戏难度因此徒增，无法进行模拟输入成为游戏无法弥补的缺憾。游戏的重点放在了挑战模式和竞速模式上，前者应该是所有玩家的必修课，而后者也将耗去玩家大部分时间，但是最核心的生涯模式的缺席让游戏的成就感和满足感大打折扣。尽管如此，本作依然是PSP上绝对不可错过的游戏。

ACE飞行员

数量众多的赛道以写实的风格表现，整体看上去很舒服，车辆建模对于掌机来说极其细致，操作也根据掌机的按键进行了调整，但是没有力阶的按键无法完全再现真实的驾驶感。不能改装车辆，简化后的调校系统会让初上手的玩家更敢于放开手脚调校车体，调校后的赛车会有明显不同的操作感。游戏支持4人联机，同屏最多显示4辆赛车，单人游戏也是这样。没有生涯模式的《GT》就像失去了灵魂一样，如果本身就对模拟真实驾驶没有兴趣的话，本作应该不会激发你的新爱好。

■失去了精髓的浪漫之旅。

■PSP■UMD■SCE/Polyphony Digital■Gran Turismo■竞速■2009年10月1日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

新闻资讯 黄金眼

薄暮传说



推荐玩家人群

●传说饭。●想要再玩一遍完全版的玩家。●喜欢次世代角色扮演游戏的人。

热血推荐 总分 26

■这才是最完美的"传说"啊!

九兵卫

其实原作本身的素质就已经很高，不论画面还是战斗都堪称《传说》系列"集大成之作。移植PS3后，新角色帕蒂的加入令游戏的故事增添了很多新事件，尤其是Skit对话大幅更新。加之新增的服装对于FANS来说具有极大的诱惑，所以不管玩家是否玩过原作，PS3版都没有任何理由错过。

晴天

本次移植版最大的亮点就是加入了系列历代各主角们的换装称号，游戏中丰富多彩的分支任务也使得游戏更加耐玩。战斗中各种技术的连协也无比爽快，但有时同伴的招式会有倒地效果，这或多或少会影响玩家的节奏。追加迷宫的难度非常高，对X360版隐藏迷宫意犹未尽的玩家可千万不要错过了。

脆薯条

作为移植版来说，游戏中追加的隐藏迷宫、人物换装和第二秘奥义等等都是非常厚道的，但就游戏本身来说还是没有太大的变化。画面上还是不过关，系统设计的不严谨也使得高难度下的BOSS战乐趣荡然无存。新角色帕蒂的秘奥义都为随机，其奥义和魔法分配均匀，是个比较难控制的角色。

■PS3■BD-ROM■NBGI■テイルズ オブ ヴェスペリア■角色扮演■2009年9月17日■1人■无对应周边

忍者龙剑传 Σ2



推荐玩家人群

●硬派的动作游戏爱好者。●不畏惧高难度的挑战者。●愿意在一个游戏上花费较多时间的玩家。

热血推荐 总分 25

■说这是另一个《忍龙2》并不为过。

胜负师

本作的试玩版表现不错，而成品与2代相比也非普通的加强版，连风格都有很大的改变。游戏的整体难度并没有降低，取消了所有的解谜要素让流程精简，更显酣畅。取消修罗道后新增的合作任务模式也比较有新意，三BOSS的挑战性绝对有保证。加入三国武将服装让我们看到了KT合作的新方向。

十六夜

相较2代，本作的变更点非常多，只是这些改变有好有坏，存在争议。整体流程虽然变短，但如果想打出完美评价，每一关至少要打8遍！没有了恶心的兵种搭配，但高难度那些秒杀玩家的招数依然存在；对于一款技术型ACT来说，成就变奖杯后全是千人斩的设计简单粗暴，少了点应有的技术含量。

纱迦

本来以为本作会是一个究极的加强版，但实际上只能算是另一个版本。和X360版相比，优点自然是加入了3名可操作的美女，以及支持联机的网络合作模式（可惜对网速要求很高）。缺点是开箱开菜单时读盘更慢，同屏人数不增反减。游戏的关卡和敌人设计和X360版有很大不同，算是各有千秋。

■PS3■BD-ROM■Tecmo■NINJA GAIDEN Σ2■动作■2009年10月1日■1～2人■无对应周边

机车风暴 极地先锋



推荐玩家人群

●喜欢越野赛的人。●喜欢火爆直接的竞速玩家。●喜欢车辆之间的碰撞和丰富的赛道环境的玩家。

热血推荐 总分 25

■体验极地亡命飙车之快感!

雷电

超刺激的游戏方式让人欲罢不能，不同种类的车辆同场竞技，大车撞小车，小车钻隧道的战术非常有趣。PSP屏幕上表现出的画面冲击力十足，帧数也非常稳定，操作简单，氮气加速的设定让整个驾驶过程惊险刺激。随时随地都可以在极限运动胜地飞驰，随着激情的音乐欣赏优美的风景。

ACE飞行员

原本对从PS3版"降格"至PSP版的本作还抱有一丝疑虑，但等进入游戏后就完全没有任何担心了。游戏无论是手感还是爽快感都得到了完全保留，大部分的雪地赛场也让氮气加速能够更加持久地使用，火爆的音乐更是让人玩起来血脉贲张。惟一的缺憾就是画面的颗粒感重了一点，但整体素质毋庸置疑。

多边形

超级爽快的竞速游戏在PSP上的表现绝对是可圈可点，早在E3时候就体验过本作的试玩版，而正式版则显得更加完美。游戏的速度感表现绝对满分，无论是单机竞速还是联机对抗都显得分量十足。游戏流程也非常厚道，绝对让你玩得尽兴。火爆的音乐继承了家用机版的风格，一如既往地精彩纷呈。

■PSP■UMD■SCEE/Bigbig Studios■MotorStorm Arctic Edge■竞速■2009年9月17日■1人■无对应周边

伊苏7



推荐玩家人群

●喜欢"《伊苏》系列"的玩家。●追求战斗爽快感的玩家。●热衷于挑战极限的玩家。

热血推荐 总分 24

■行云流水 爽快至上。

晴天

游戏的整体感觉保留了系列的精髓，调动玩家情绪的背景音乐和流畅而爽快的战斗都能让人感觉到厂商的用心之处。选择不同的难度开始游戏能使不同程度的玩家找到属于自己的乐趣，尤其是BOSS战需要根据其弱点切换角色攻击的设定，即保证了战斗的紧张感，也突出了策略性。

九兵卫

转眼间"《伊苏》系列"已经出到了第7部，这次正统续作回归掌机平台自然吸引不少老玩家。游戏的战斗节奏非常快，小队协力作战的设定以及焕然一新的战斗技能让玩起来觉得极为爽快，是PSP上难得的动作角色扮演游戏佳作。不过相比出彩的BGM，本作的画面倒确实显得逊色了一些。

纱迦

读盘快，动作流畅，这就已经满足了玩家的基本要求。游戏流程长，但打起来不会让人觉得烦燥。战斗中要经常针对敌人的弱点来切换控制的角色，打起来目的明确又不失乐趣。游戏还有4种难度可选，满足了各种程度的玩家需要。音乐也是一如既往地出色。喜欢战斗的话对本作定然爱不释手。

■PSP■UMD■Falcom■イース7■动作角色扮演■2009年9月17日■1人■无对应周边

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜



推荐玩家人群

●已经在前作耗费了不少时间的玩家。●战棋游戏爱好者。●执着于纯正日式游戏的玩家。

热血推荐 总分 24

■在传统中突显个性的战棋游戏精品。

晴天

虽然游戏的大多数素材都取自于前作，不过完全原创的剧情和新增的"换人"系统都让可玩性大大提升，尤其是挑战全关卡全S评价和全奖励收集更是难上加难。为了避免刷自由战斗的枯燥过程，收集素材强化武器的设定让玩家充满动力，多周目全要素继承对挑战奖杯的玩家来说也相当厚道。

胜负师

相较前作，游戏在系统上大换血，行动值限制和佣兵取消让玩家必须利用手中13个可用角色各自的特点与能力来攻关，战略性大幅提高。千万不要被软绵绵的日式人设所蒙蔽，本作有着非常硬派的难度，奖杯中罕有的最速通关、低等级通关也充满着极限挑战的味道，而练级刷宝也非常让人上瘾。

脆薯条

本作的画面还是和前作一样的出色，系统乍看之下变化不大，但应用到实战中便能让玩家有着那种步步为营的紧迫感。虽说是外传性质的作品，但在本作中还追加了100层的挑战迷宫，当然迷宫最下层BOSS的难度也是正篇无法相比的。惟一的遗憾就是剧情不够深刻，CG收集数量也大幅缩水。

■PS3■BD-ROM■Aquaplus■ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの谜■策略角色扮演■2009年9月17日■1人■无对应周边

超时空要塞 终极边境



推荐玩家人群

●原作动画的狂热爱好者。●射击游戏爱好者。●兰华的支持者。

热血推荐 总分 24

■超时空要塞大百科

炎骑士

新游戏的变化主要体现在新加入的高段位操作方式上，类似《皇牌空战》的那种拟真操纵方式可以让玩家获得更加接近真实的空战体验。一直延续的成熟系统架构可以让老玩家迅速上手，但对于初次接触本作的玩家来说，复杂的变形切换模式以及大量的组合键位却成为了一道不低的门槛。

纱迦

游戏堪称是系列集大成之作，众多经典场面会在游戏中一一重现。大量的插画、音乐、语音，必定会让FANS感动无比。游戏可以在各个作品之间切换，从而获得不同的隐藏要素，乐趣十足。游戏具有一定难度，可以不断挑战获得成长，保证了耐玩度。在女主角的歌声中战斗更是令人士气大振。

脆薯条

本作实在是非常厚道，画面虽然和前作区别不大，但多达100种以上的机体登场着实过瘾。同时还追加了《Macross F》的完整版剧情，游戏中歌姬们和熟悉的旋律伴随着华丽的Cut In，漫天的导弹乱舞才是本作最值得玩的地方。VF-25也可以使用装甲背包了，FANS不容错过的作品。

■PSP■UMD■NBGI■Macross Ultimate Frontier■动作射击■2009年9月17日■1～4人■无对应周边

闪电十一人2 威胁的侵略者



推荐玩家人群

●喜欢热血励志题材的玩家。●想体验另一种足球游戏的人。●玩过前作或者看过动画的玩家。

热血推荐 总分 24

■少年热血足球对决再开！

九兵卫

和前作相比，本作除了延续了一贯的热血风格，耐玩度也得到大幅提升，要想将游戏完美至少需要上百小时的时间。虽说本作是一款角色扮演游戏，但玩家却可以体验到不亚于足球竞技游戏的紧张与刺激，再加上比赛中喧哗的必杀演出，游戏绝对能让每一个玩家的小宇宙都为之沸腾。

晴天

游戏延续了前作的热血风格，外星人球队向雷门中学发起挑战看起来有些荒唐，不过引出的很多搞笑桥段还是相当有趣。另外这次玩家的足迹会遍布日本全国，所以能够收得的同伴、学习的技能等育成要素都较前作有了大幅度强化，再加上两个版本中内容的互补，玩家之间的互动也更加频繁。

脆薯条

游戏将足球比赛的动作性和战术性之间的平衡把握得非常好，前作中略显拖沓的节奏问题在本作中得到大幅改观。而游戏难度的放宽也令很多新玩家在接触这部以足球为题材的角色扮演游戏能够轻松入门。值得一提的是，游戏的联机模式可以和同伴一起同场竞技，对FANS来说也是一种不可多得的体验。

■NDS■卡片■Level-5■イナズマイレブン2 脅威の侵略者■角色扮演■2009年10月1日■1人■无对应周边

蔚蓝永恒 海的呼唤



推荐玩家人群

●热爱大海的人。●喜欢研究海底生物的学究派玩家。●对海底探险题材故事情有独钟的玩家。

总分 22

■海底冒险，休闲游戏新风尚。

纱迦

和1代相比，本作的进化是全方位的，大量PS2时代的经典设定重新回归。游戏大幅提升了海底探险的地位，而且这次可以在全世界的著名海域探险。装备设定回归之后，海底探险的风险也增加了。不过游戏难度还是不够高，这使得游戏里的很多设计形同虚设。因此尽管隐藏要素众多，却不吸引人。

炎骑士

尽管Wii画面效果在今天看来实在是过于简陋，但游戏中确确实实将海的感觉做出来了。游戏的主线流程比较短，但支线任务和收藏要素却非常丰富。可惜的是这些内容与主线联系过于松散。特别值得称赞的是游戏的背景音乐和主题曲，足以用天籁之音来形容，游戏本身也因此增色不少。

晴天

新作中加入了金钱的概念，玩家要在海底寻宝以获得金钱购置装备，所以极大地激发了玩家探索的欲望。除了1代就有的水族馆、训练海豚等要素之外，游戏还增加了大量分支任务和种植珊瑚的要素，分量相当惊人。新增的同伴设定非常不错，而海底观光以及生态观察更是让享受过潜水的玩家感动不已。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo/Arika■Forever Blue 海の呼び声■动作冒险■2009年9月17日■1～2人■无对应周边

偶像大师 深情之星



推荐玩家人群

●系列支持者。●对偶像明星感兴趣的人。●对编辑歌舞有爱的人。

总分 21

■凉哥纯爷们，铁血真汉子。

纱迦

初一玩感觉这游戏实在太渣了，画面差不说，游戏最精髓的部分——试演会变得毫无对抗性可言。不过深入游戏后发现其实是游戏重心变化了，游戏以偶像的视点来展开，剧情的地位更加重要，当成资料片或外传来玩的话倒也能尽兴。换歌的剧情非常有趣，有点像《机战》里主人公换机体，极赞。

九兵卫

伪娘的登场是新作最大的噱头之一，除此之外，游戏在剧本以及人物语音上的表现也出乎了不少人的意料。本作在游戏方式和流程上其实和系列之前的作品并没有太大区别，但更重视让玩家去体验偶像本身成长的经历，因此代入感变强了。而声优户松遥和花泽香菜在本作中的演出也算不错。

脆薯条

游戏和之前的系列作品相比是全方位简化。画面和歌舞自不用说，游戏系统也大幅简化。试演会的玩法完全变更，毫无对抗性可言，而且全是关键剧情，不能跳过。游戏在剧情方面倒是下了很大工夫，首次有了完整的故事。3名角色共2万多句语音应该是不错的表现了。能看到前辈偶像们也很有趣。

■NDS■卡片■NBGI■THE IDOLM@STER Dearly Stars■模拟育成■2009年9月17日■1～3人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

湿



推荐玩家人群

●喜欢Cult电影的人。●对射击游戏来者不拒的玩家。●喜欢子弹时间的玩家。

总分 19

■在慢镜头特技动作中永生。

雷电

这是一款特立独行的另类游戏，音乐非常赞！框架和流行的第三人称动作射击游戏大体相似，但是因为加入了改良后的子弹时间射击系统而彻底面目一新，一旦上手后就能体会到无限慢动作特技带来的射击快感。可惜的是一些物体有时候会以尴尬的方式影响特技动作的发挥，旧胶片的画面效果让人难受。

多边形

游戏对B级片风格的把握十分到位，但是表现上则有点过了些，打开旧胶片效果后，画面抖动得让人无法继续游戏，而关闭后又显得太干净，让人难以取舍。子弹时间系统让游戏难度大为降低，而且只要是玩过《枪神》的玩家应该能立刻上手。游戏最大的缺陷还是过于单调的游戏方式。

胜负师

本作的画面比起师出同门的《枪神》还要逊色一些，但B级片的艺术风格抓得比较准，对画面缺陷有一定的掩饰作用，配合七八十年代的音乐，在氛围把握上比较到位。可惜游戏中泛滥的慢动作让爽快感难以持久，玩法也相对单调，缺少让人印象深刻的BOSS战和精妙设计让游戏难免成为快餐。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■A2M/Bethesda Softworks■Wet■动作射击■2009年9月15日■1人■无对应周边

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

09.22 美国多家零售商开展X360精英版现金返还活动，在指定时间内购买X360精英版并登记申请即可获得50美元现金返还，相当于变相降价。

09.22 美国世嘉FTP站点泄漏了一批机密资料，据称PS3体感控制器具体发售时间为2010年3月。

09.23 传闻称微软试图收购EA，当日EA股价暴涨，不过事后微软表示此事纯属谣传。

09.24 SCEE英国分公司正式公布了多款250GB超薄PS3大作同捆套装，并宣布展开“PSP go Re-wards”促销活动。

09.24 2009东京游戏展开幕，SCE社长平井一夫于首日发表基调演讲，当日下午SCEJ召开新闻发布会，公布了PS3体感控制器的《生化危机5 导演剪辑版》、《小小大星球》体感控制版。同时还宣布PSP-3000降价3000日元，《GT赛车5》确定为2010年3月发售。

09.24 任天堂宣布Wii从10月1日开始降价5000日元，美国地区从9月27日开始降价50美元。

09.25 “日本游戏大奖2009”颁奖礼召开，《马里奥赛车Wii》与《潜龙谍影4》获最高奖项。

09.28 CESA宣布TGS2009观众人数为18.5万人，较往年减少约1万人。

09.29 Square Enix社长和田洋一宣布《最终幻想XIII》的目标销量为600万套。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 迎战PS3，X360精英版二次降价！

8月末，微软将精英版X360的售价从399.99美元下调到299.99美元，然而由于299.99美元的超薄PS3性价比更高，因此一直领先于PS3的X360这次吃了一回败仗。9月份之后，X360不仅在欧洲和日本大大落后于PS3，而且在美国本土也被PS3反超。微软显然无法容忍这种局面的出现，因此从9月下旬开始，微软再次降低了X360精英版的售价。

9月22日起，美国多家零售商开展了X360精英版的现金返还活动。从9月22日起到10月5日，凡是购买X360精英版的美国玩家，只要在微软指定的网站登记并申请现金返还，就可以获得微软寄出的50美元。这段期间美国的所有X360精英版购买者只要申请均可获得现金返还，这笔现金将于玩家递交申请之日后的6～8个星期内寄至玩家住址。

虽然这次50美元现金返还活动为限期进行，如果市场反响热烈，能够起到有效压制PS3的效果，微软完全有可能延长活动期限，或者以其他方式继续50美元的优惠幅度。秋季的价格大战目前已经全面开打，Wii于9月底开始降价，而299.99美元的超薄PS3也有其他优惠活动，例如玩家只要申办索尼的VISA信用卡，就可以一次性获得100美元的超薄PS3现金返还。



特报 SPECIAL 业界震惊！微软准备收购EA？

9月23日，EA与THQ的股价突然暴涨，其原因是在金融市场上传出这两家公司将被高价收购的传闻。其中微软有意收购EA的传闻令业界为之震惊。消息传出后，EA当日股价暴涨8%，THQ股价疯涨了15%。

据路透社报道，有传闻称微软正准备收购EA，而另外一家大型媒体集团有意收购THQ。过去EA一直以收购者的身分出现于各种收购传闻中，其收购对象包括育碧、Eidos、Take-Two等，以EA的规模，有实力将其买下的公司可以说是凤毛麟角。不过早些年微软准备进军游戏业时，曾经有微软试图收购EA的传闻出现。微软收购EA的好处是显而易见的，虽然如今全球最大第三方游戏发行商的称号已经被Activision Blizzard夺走，但在家用机市场上，EA仍然拥有最高的市场占有率。如果微软收购了EA，将会获得《麦登NFL》、《FIFA》、《极品飞车》等大批巨作的独占权，欧美的体育游戏玩家可能都要因此放弃PS3，这对索尼无疑将会是致命的打击。近年来微软与EA之间的高层互换现象非常频繁，这也曾被认为是微软与EA之间建立联盟的前兆。不过如果EA的所有游戏全部改为X360独占，其销量必定大幅下滑，所造成的巨额损失将由微软承担。对于这则传闻，一位微软发言人表示：“我们没有收购EA的计划。”

独霸摔角游戏市场、并且拥有大批儿童动画游戏系列的THQ也是美国最大的第三方之一。据传，维亚康姆集团与时代华纳都有兴趣收购THQ，这两家公司都在大力扩张游戏业务。



特报 SPECIAL XBLA夏季推广大获成功

2008年8月开始的“Summer of Arcade”XBLA游戏盛夏推广活动大获成功，《Braid》、《Castle Crashers》等人气作品的陆续出现使其人气沸腾，推动Xbox LIVE在夏季的销售收入比2007年同期提高了67%。今年从7月22日开始的“Summer of Arcade”推广活动同样战果显著，月销售收入达到了去年的两倍。在这些游戏中最受欢迎的是Epic Games的《暗影恐惧》，免费游戏《1vs100》也获得了将近300万的下载量，平均每周有50万人在线游玩。

软件 SOFTWARE 《最终幻想 XIII》全球目标销量 600 万！

Square Enix 社长和田洋一日前在路透社的采访中宣布，《最终幻想 XIII》的全球销量目标为 600 万套以上。他同时透露，《勇者斗恶龙 IX》目前在日本的出货量已经超过 400 万套。

《最终幻想 XIII》从 9 月初开始接受预订，日本玩家的反应非常热烈。亚马逊日本分公司透露，各大零售商早已开始向 Square Enix 进行该作的订货报数，而亚马逊得到的货源目前已经全部被玩家订购一空，目前亚马逊已经停止接受预订，除非 SE 将他们的供货配额提高。据日本市调机构 Media Create 估计，《最终幻想 XIII》在日本的销量应该在 200 万套左右。这个数字低于《最终幻想 X》，因为该作发售时 PS2 在日本的装机量为 500 万台，而《最终幻想 XIII》发售时日本的 PS3 装机量预计只有 400 万台左右。



虽然 PS3 没有当年 PS2 的风采，但考虑到《最终幻想 XIII》在欧美为跨平台，PS3 与 X360 版欧美销量各自达到 200 万套还是很有希望的，《最终幻想 XIII》全球 600 万套的销量目标可以说相当合理。不过该作成本远远高于《最终幻想 X》，而《最终幻想 X》的全球累计销量超过 800 万套。

蛮托斯应该有能将诸神轰成碎片的巨型武器，可惜他（制作人）没那样的天才创意。



——《战神 III》美术指导 Ken Feldman 表示，他曾建议让奎托斯拥有类似于火箭筒的重型兵器，可惜制作人 Stig Asmussen 没有采纳。

个人而言，看到 TGS 会场上的那些游戏，我说：“哎，日本完了，我们没戏了。我们的游戏产业完蛋了。”

——多次宣称日本游戏产业“没出息”的 Capcom 首席制作人稻船敬二最近再次声称 TGS 展出的游戏很让他心寒，“日本游戏产业已经完蛋”。



业界声音

软件 SOFTWARE 《天剑》开发商另类演绎《西游记》？

今年 8 月的德国科隆游戏展期间，NBGI 宣布与 PS3 名作《天剑》开发商合作，将代理发行其某神秘新作。现在这款游戏终于正式公布，游戏名称为《奴役》（Enslaved），预定 2010 年发售，对应主机为 PS3/X360。



▲本作女主角与《天剑》中有几分神似。

本作的故事灵感来源于中国四大名著《西游记》，当然剧情与背景被改得面目全非。游戏以 150 年后的纽约为背景，那是末日之后的荒芜世界，是一个奴隶制社会。游戏主角是力大无穷的 Monkey，他被奴隶主捕获，与他一起被捕的还有红发女子 Trip。Trip 要借助 Monkey 的力量逃离奴隶主的魔爪，但 Monkey 野性难驯。直到 Trip 从机器人的飞船中获得了特制头箍“奴隶箍”，将其戴到 Monkey 的头上之后才能将其驯服，可以对其下达命令。游戏中 Monkey 将使用一根强力的铁棒作战，也可以使用各种枪械。将敌人击倒后，可以通过其留下的能量球提高战斗力。Trip 与 Monkey 的配合将会是本作的主要游戏方式，Trip 能够进入 Monkey 无法进入的狭窄区域，还可以入侵电脑解开谜题。通过冒险中收集到的声音与视频文件，将揭开人类文明覆灭之谜。

在本作中，Ninja Theory 将再次与《指环王》咕噜的配音演员 Andy Serkis 合作，由他为 Monkey 配音并进行动作捕捉。Ninja Theory 聘请了英国著名音乐制作人 Nitin Sawhney 为本作谱曲，之前他也曾为《天剑》谱曲。游戏的剧本作者为 Alex Garland，其代表作为电影《惊变 28 天》。

INFO 新闻短波

《战神合集》收录《战神 III》试玩版

SCE 宣布 11 月发售的《战神合集》将会收录《战神 III》的试玩版，试玩版本身并非收录于游戏光碟中，而是提供了一个下载密码让玩家自己到 PSN 上下载。

《战神合集》定价为 40 美元，收录了《战神》一二两作的高清复刻版。



米帅扮演克里斯

《生化危机》电影第四部《生化危机 劫后余生》（Resident Evil: Afterlife）目前已经在加拿大多伦多开拍，本片女主角仍然是米拉·乔沃维奇饰演的 Alice，最令人惊喜的是本片的另外一位主角级人物克里斯将由《越狱》男主角米勒出演，至于大反派威斯克的饰演者则是 Shawn Roberts。



Square Enix 大裁员

有消息称，Square Enix 的日本总部计划裁员 200～300 人，SE 并未就此发表评论，如果消息属实，这将成为 SE 多年来最大规模的一次裁员行动。

《新超级马里奥兄弟 Wii》发售日

任天堂宣布，Wii 的年末大作《新超级马里奥兄弟 Wii》将于 11 月 15 日发售。

索尼注册多点触摸技术

索尼集团最近在日本注册了一个名为“TouchEngine”的新技术商标，这是一种多点触摸系统，将会使用于手机、数码产品和游戏产品，据传索尼有可能在 PSP 后续机种中使用该技术。

下载游戏也会被捕？

日本电脑软件版权协会（ACCS）宣布，他们在日本逮捕了两名从网上非法下载盗版《勇者斗恶龙 IX》的男子，其中一名疑犯曾经上传了 277 个盗版游戏 ROM。

超薄 PS3 供不应求

SCEA 总裁 Jack Tretton 日前表示，由于市场反响热烈，今年年末商战期间超薄 PS3 可能会出现缺货现象。近期美国零售商 GameStop 透露，索尼对 PS3 的供货“非常吝啬”，每个星期的发货量都非常有限。

《圣恩传说》发售日

NBGI 宣布 Wii RPG 大作《圣恩传说》将于 12 月 10 日发售，即《最终幻想 XIII》的一周前。

音乐游戏 Natal 化

RedOctane 最近表示，他们很有兴趣制作“初生计划”版的《吉他英雄》，而 Harmonix 也表示正在考虑让《摇滚乐队 3》支持“初生计划”。

《光环 3 天降神兵》百万玩家开战

Bungie 宣布《光环 3 天降神兵》发售首日就有 95 万人上线激战，也就是说该作首日销量至少在百万以上。在 24 个小时内，玩家总共进行了 570.8 万局游戏。

《Wii Sports 运动胜地》套装变更

从 10 月 12 日开始，《Wii Sports 运动胜地》将会把赠送的 MotionPlus 从一个增加到两个，不过售价也会从 50 美元提高到 60 美元。



软件 SOFTWARE 对应摄像头！NDS《刺客信条 II 探索》公布

育碧于 9 月 24 日宣布，11 月 17 日家用机版《刺客信条 II》发售同日，NDS 版《刺客信条 II 探索》(Assassin's Creed II：Discovery) 也将同步发售。

《刺客信条 II 探索》与家用机版一样都是以 Ezio 为主角，不过剧情不同。本作讲述 Ezio 前往西班牙营救被西班牙宗教法庭抓走的一个兄弟。这将会是一款横卷轴的动作游戏，有趣的是，它还会利用到 NDSi 的摄像头功能，例如你可以将自己的头像拍摄下来，这样你将成为游戏世界里的江洋大盗，出现在大街小巷的通缉令里。



特报 SPECIAL SE 社长：Wii2 后年发售

Square Enix 社长和田洋一最近在接受英国《金融时报》采访时表示，他认为 Wii 的后续机种将于 2011 年发售，届时任天堂推出的后续机种在性能上将会与 X360 和 PS3 达到同样的水平。和田洋一认为，任天堂推出的这款新主机很有可能会采用全新的控制器。另外，和田洋一对“初生计划”的前景非常看好，他说：“作为一种用户界面，它非常出色，我认为它将会成为标准。”不过他同时表示使用体感技术的游戏更加难以制作。

我们很想看看《未知海域》如果制作成掌机游戏会有怎样的变化。



——顽皮狗工作室的 Evan Wells 日前暗示，他们很有兴趣制作一款 PSP 版《未知海域》。

Ezio 很有女人缘，所以会有点性内容。



——《刺客信条 II》导演 Benoit Lambert 日前表示，《刺客信条 II》中将会有一些香艳情节。

我们尝试过使用电冲击波，安装一个脉冲读取器……



——《潜龙谍影 4》制作人今泉健一郎透露，小岛秀夫曾经尝试为《潜龙谍影 4》设计多种奇特的专用控制器，比如一种能感应握手柄力度的独特手柄，甚至可变形的手柄都想过。

业界声音

软件 SOFTWARE《最终幻想》神秘新作仍在开发中？

之前本刊已经连续报道了据传为 GRIN 工作室开发的某《最终幻想》新作，由于瑞典 GRIN 公司的破产，这款游戏前途未明。不过从 GRIN 发布的一些设定图和实际游戏画面来看，这款采用写实风格的《最终幻想》画面相当出色。近日根据英国著名游戏业界网站 GI.biz 报道，Square Enix 已经成立了一家新工作室继续这款《最终幻想》神秘新作的开发。

据 GI.biz 报道，2008 下半年，SE 将某《最终幻想》开发项目交给 GRIN 工作室制作，其开发代号为“堡垒”(Fortress)。然而在该作开发了 6 个月后，SE 认为质量没有达到其预期的标准，因此不再委托 GRIN 开发。GRIN 被剥夺了这款《最终幻想》新作的开发权，就相当于被斩断了一个重要资金来源，这被认为是 GRIN 破产的主要原因之一。游戏工作室需要发行商持续提供的资金才能运作，而当时 GRIN 手上没有其他开发项目，失去了 SE 的资金使其处于“难以负担的现金流状态”(GRIN 破产新闻稿中原话)。

由于日本高清主机装机量太低，SE 一直在努力吸引欧美游戏玩家，而《最终幻想》是其在欧美最具竞争力的游戏品牌。为了制作更符合欧美玩家口味的游戏，SE 才决定将《最终幻想》交给 GRIN 开发，但 GRIN 之前制作的《生化尖兵》、《刺客联盟》等游戏都证明其实力有限。虽然 SE 始终没有确认是否存在这么一款《最终幻想》新作，不过多个权威消息渠道都证明了这则报道的可靠性。由于 SE 已经在该作身上投入了相当可观的先期投资，因此不大可能将一个策划已久的重要作品从此束之高阁。



特报 SPECIAL 世嘉泄密：世嘉／索尼战略计划大曝光

很多游戏公司经常会在一些临时的 FTP 里存放一些内部机密资料，便于不同分公司下载使用，通常这些 FTP 都有加密，而且其中内容通常很快就会被删除。不过偶尔也会出现 FTP 里的机密资料被网友无意间获取的情况，育碧就曾经有大批新作设定图通过 FTP 被全面曝光，现在世嘉也发生了类似的事件。

9 月 22 日，美国世嘉 FTP 站点泄漏了一批机密资料，这些资料来自世嘉与 SCEA 之间于 8 月 5 日召开的一个内部会议。虽然 FTP 中的资料很快被移除，但还是被网友发现。资料显示，PS3 的体感控制器将于 2010 年 3 月在日本发售，其他地区也是在春季之内发售。索尼计划全球销售出 450 万套，资料中并未具体指明完成该销量的目标时期，不过粗略判断应该是 2010 年之内达到这个销售目标。世嘉将会为该体感控制器提供一批数量不少的作品，例如《VR 网球》等非常适合该控制器的游戏。另外，世嘉的伦敦奥运会官方游戏预计也将会对应 PS3 体感控制器。

除了体感控制器外，会议中还提到了世嘉与 SCEA 之间的其他一些合作项目。例如《猎天使魔女》的限定版正考虑是否赠送蓓尤妮塔的模型，而《异形大战铁血战士》可能会在 PS Home 中开放一个区域，而且可能会推出同时收录蓝光电影版与游戏版的混合蓝光碟。

在世嘉的这份泄密资料中，还有一个非常令人期待的信息：索尼正计划在 PSN 上提供所有的 PS2 游戏，通过 PS2 模拟器的方式在 PS3 上运行。而且世嘉也有可能在 PSN 上提供 DC 游戏，由索尼决定购买其中多少款游戏的独占权，如果索尼花钱购买足够多的 DC 游戏独占下载权，世嘉将会与索尼共同出资宣传。另外，世嘉还计划推出一个《索尼克周年纪念版》，利用蓝光光碟的大容量优势，收录至今为止的所有索尼克游戏。

对于以上“泄密资料”，目前索尼与世嘉官方均未发表评论。

特报 SPECIAL X360 两款假期套装公开

随着假期商战的临近，微软不仅接连两次降低 X360 精英版售价，而且为玩家准备了超值套装。其中“X360 精英假期套装”将会赠送《完美机车》与《乐高蝙蝠侠》，售价与普通精英版一样为 299.99 美元。另一个套装叫做“X360 无线手柄游戏包”，包含一个黑色无线手柄、48 小时的 Xbox LIVE 黄金会员资格，还有 4 款 XBLA 游戏。该套装售价为 59.99 美元，比普通无线手柄贵 10 美元。



软件 SOFTWARE 250GB PS3 套装及 PSP go 奖励计划公布

之前来自零售商的消息基本已经确定索尼将会推出 250GB 版超薄 PS3，SCEE 英国分公司在 9 月 24 日正式确定 250GB 版超薄 PS3 将会以多种套装的方式于 10 月 1 日发售。套装售价为 284.99 英镑，虽然比 120GB 普通版贵 35 英镑，但玩家不仅多出了 130GB 的硬盘空间，而且还可以获得两张游戏。玩家可以从 PS3 的廉价版游戏中任意选择两款。从 10 月 16 日开始，还会推出《未知海域 2》的 250GB 主机同捆套装；10 月 19 日将会推出一个蓝光电影套装，其中包含《X 战警前传 金刚狼》、《蝙蝠侠前传 暗黑骑士》，还赠送一个蓝光遥控器。

另外，SCEE 还将出台让 PSP 用户升级到 PSP go 的促销活动。通过“PSP go Rewards”促销活动，现有 PSP 用户购买 PSP go 就可以在 17 款游戏中免费选择三款下载。该活动的截止时间是 2010 年 3 月 31 日。

新闻综述 REVIEW

■经济危机下的 TGS

经济危机对日本游戏业的影响是明显的，在 TGS 上就可以清楚地感觉到。本届 TGS 的参展厂商与游戏数量都比往年减少了许多，而且缺乏惊喜，在 TGS 期间首次亮相的新作屈指可数。多数参展商的表现都不算理想，往年在 TGS 非常积极的微软今年几乎没有任何新作公开，只能靠一些美式游戏和跨平台游戏撑场面。《最终幻想 XIII》是全场人气最旺的游戏，但 SE 同样没有什么新作公开，传说中的《王国之心 III》依旧缺席。索尼是本届 TGS 最风光的厂商，PS3 与 PSP 的游戏数量虽然不及 Wii 与 NDS，但在游戏关注度方面绝对是索尼系势力大获全胜。尽管如此，PS3 与 PSP 的新公布作品数量也是屈指可数，除了《如龙 4》、《最后的战士》等个别作品外，大多是已经公开多时的游戏。索尼的这一场大反击战还是不够猛烈。

■任天堂的逆袭

9 月初发售的超薄 PS3 尽显强大实力，不仅 X360 被远远甩开，连任天堂都退避三舍。不过已经雄霸业界多年的任天堂当然没有那么容易被轻松击退，9 月中旬《口袋妖怪 心之金 · 魂之银》发售后，NDS 重新取得日本地区销量榜首，而且遥遥领先于超薄 PS3。10 月初开始 Wii 的降价与大作牌齐发，届时其全球销量应该会重新领先于 PS3。目前任天堂规模巨大的年末宣传活动已经启动，10 月初在京都举办的任天堂游戏体验会也有很高的人气，而且大多是家长带着孩子一起出席，在低龄玩家中，任天堂的号召力仍然是无可取代的。



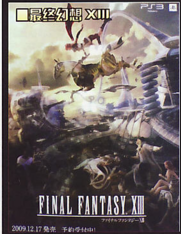
★本期之星



■PS3 体感控制器

本届 TGS 延续了 3 个月前 E3 展的体感之战，虽然“初生计划”与 PS3 体感控制器仍然仅限于内部演示，但发展计划渐趋明朗。微软对“初生计划”的重视程度更高，不过目前仍然停留在概念宣传与迷你游戏演示阶段，而 PS3 体感控制器直接展出了《生化危机 5 导演剪辑版》，可见 PS3 的体感计划已经有相当完备的部署。不过至今为止，索尼仍然没有向媒体与玩家提供其新型体感系统的操作试玩，到底这款手柄的操作感觉如何我们还不得而知。一只手拿手柄、另一只手拿控制棒好像有些不伦不类，而且对 Wii 的模仿过于明显。尽管如此，目前我们所看到的 PS3 体感控制器可能只是索尼体感计划的一小部分，根据之前陆续曝光的多个专利图，索尼已经为 PS3 准备了种类丰富的体感装置，不断以新鲜的操作方式刺激玩家的好奇心才能不断创造市场需求。

图说新闻 SCENE



■最终幻想 XIII

这可能是迄今为止《最终幻想 XIII》最华丽的海报，可惜 SE 暂时还舍不得向媒体提供，否则我们就可以把它用来当本期封面了。这是向零售商提供的店头宣传海报，提醒玩家“史上最华丽的 RPG 已经开始接受预订”。

在日本游戏租赁是明令禁止的，不过最近 TSUTAYA 开展了类似于租赁的促销活动。在 9 月 30 日之前订购 7980 日元的《最终幻想 XIII》的玩家即可获得一张 7500 日元回购票，如果你在游戏发售后一周将其打穿，可以凭票以 7500 日元返售给 TSUTAYA，这可比折价卖给二手游戏店划算得多。



■光环世界

前 Ensemble 工作室的一位美工最近在个人博客中放出传闻中的《光环》网游版设定图，其中数次提到《光环世界》(Halo Universe) 这个名字，这应该是该作的开发代号。可惜该作早已难产。



■480 日元租玩《最终幻想 XIII》



■未知雷域



■丧尸围城 2

如果只看图片的上半部分，你可能会以为这是《死或生》新作，因为在赌场里纸醉金迷的黑人男子确实很像《死或生》中的扎克。这是《丧尸围城 2》新模式“TIR：XVII PAYBACK”的宣传海报，这是一个竞技场式丧尸杀戮游戏。

《未知海域 2》将会是本年度最佳游戏的有力竞争者，不过日版的封面确实有些雷人。制作成这种风格的原因是模仿上世纪七八十年代的探险类电影，可能索尼想要在日本吸引一些“夺宝奇兵饭”。

新闻资讯 游戏情报站

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年9月7日～2009年9月13日

1 NEW 口袋妖怪 魂之银 NDS

ポケットモンスター ソウルシルバー

■Nintendo ■2009年9月12日发售■角色扮演■4800日元



10年后进行复刻的本作在保留原有要素的基础上，主要针对NDS的双屏显示和触控操作增加了很多令老玩家也耳目一新的设定。收集与交换怪物仍然是系列不变的主题，而这次玩家还可以通过WI-FI和世界各地的玩家交流与切磋，大大增加FANS间的互动。

本周：722 904套　累计：722 904套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
NEW 2	口袋妖怪 心之金 ポケットモンスター ハートゴールド	■2009年9月12日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 720086套 ◆累计 720086套	NDS

3 上周2位 朋友聚集 NDS

トモダチコレクション

■Nintendo ■2009年6月18日发售■模拟育成■3800日元



一开始并不引人关注的本作在发售近3个月后终于突破了百万销量，其中除了游戏本身的育成要素与玩家的现实生活紧密相连外，各种创意独特的迷你游戏也增加了游戏过程的趣味性，使玩家每天在游戏中的生活都能过得相当充实，用更大的动力去经营自己的人生。

本周：73 789套　累计：1 050 844套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓ 4	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■2009年7月11日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 36877套 ◆累计 3610907套	NDS
↓ 5	机动战士高达战记 机动战士ガンダム战记	■2009年9月3日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 32679套 ◆累计 210547套	PS3
↓ 6	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 32217套 ◆累计 1087305套	Wii
↓ 7	Love Plus ラブプラス	■2009年9月3日发售 ■Konami ■策略	本周 21620套 累计 68046套	NDS
↓ 8	怪物猎人3 tri モンスターハンター3	■2009年8月1日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 15531套 ◆累计 872824套	Wii
→ 9	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 13018套 ◆累计 720284套	PSP

10 NEW 携带卫星导航3 PSP

MAPLUS ポータブルナビ3

■EDIA ■2009年9月10日发售■实用软件■7800日元



从表面上看这款软件和普通的GPS卫星导航系统有些类似，不过除了根据使用者所处的地区自动显示地图并制定行进路线外，局部放大后使用者不但能看到3D全景的虚拟地图，以及随时间推移的光线变化，甚至还可以自由编辑地点信息并上传服务器和其他使用者分享。

本周：12 510套　累计：12 510套

本周拔得头筹的毫无疑问是《口袋妖怪 心之金·魂之银》，作为复刻版登场的两作首周累计销量就高达144.3万，成绩直逼2006年完全新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》创下的158.9万首周销量，从一个侧面反映出众多系列FANS对经典作品的热情不减当年。另一款上榜新作严格上来说并不是游戏软件，而是在传统地图软件的基础上加入了很多可由使用者自定义的内容，使软件本身的受众面和实用性得到了拓展。

2009年9月14日～2009年9月20日

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
→ 1	口袋妖怪 魂之银 ポケットモンスター ソウルシルバー	■2009年9月12日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 222579套 ◆累计 945483套	NDS
→ 2	口袋妖怪 心之金 ポケットモンスター ハートゴールド	■2009年9月12日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 220554套 ◆累计 940640套	NDS
NEW 3	薄暮传说 テイルズ オブ ヴェスペリア	■2009年9月17日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 216593套 ◆累计 216593套	PS3

4 NEW 实况力量职业棒球 携带版4 PSP

实况パワフルプロ野球ポータブル4

■Konami ■2009年9月17日发售■体育■4800日元



游戏在保留经典模式的基础上，主要增加了模拟经营玩法的"情热模式"以及让新玩家熟悉操作的"棒球讲座"，而资料方面则以2009年日本新赛季的球员为准，广岛的新球场也首次在掌机版中登场。最后值得一提的是，本作还能和系列其他作品联动获得各种特典内容。

本周：104 377套　累计：104 377套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
NEW 5	沙加2 秘宝传说 サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY	■2009年9月17日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 91547套 ◆累计 91547套	NDS
↓ 6	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 72629套 ◆累计 1123473套	NDS
NEW 7	游戏王 5D'S 卡片力量4 游戏王ファイブディーズ タッグフォース4	■2009年9月17日发售 ■Konami ■桌面棋牌	◆本周 50697套 ◆累计 50697套	PSP

8 NEW 伊苏7 PSP

イース7

■Falcom ■2009年9月17日发售■动作角色扮演■5800日元



让众多FANS翘首以盼的正统续作整体表现让人满意，流畅的数据读取和爽快的战斗都让游戏的节奏毫不拖沓，根据敌人弱点切换队员的进攻方式也使战斗的策略性得到进一步提升。天籁般的音乐同样是不能忽视的一大亮点，让激情跟随跳动的音符不断迸发，感觉非常美妙。

本周：33 349套　累计：33 349套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓ 9	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■2009年7月11日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 32603套 ◆累计 3643510套	NDS

10 NEW 偶像大师 深情之星 NDS

アイドルマスターディアリースターズ

■NBGI ■2009年9月17日发售■模拟育成■5800日元



如果说系列作品登陆NDS平台还不足以让你惊讶，那可培育角色中有一名"伪娘"铁定会让你大跌眼镜了。和以往作品相比，这次玩家将以偶像自己的视点来体会成为超级明星的一点一滴，而传统的试演模式中则允许最大16名玩家同时参加应援，游戏场面相当热闹。

本周：30 786套　累计：30 786套

本周最大的话题之作就是移植PS3的《薄暮传说》，在游戏内容较之前的X360版大幅增加后，不但首周销量比X360的10.8万翻了一倍，日本PS3玩家对角色扮演游戏的追捧也可见一斑。其他上榜新作中，为纪念系列诞生20周年而推出的《沙加2 秘宝传说》和有固定支持群体的《游戏王 5D'S 卡片力量4》都取得了预期的成绩，开始走多平台策略的《偶像大师 深情之星》在玩家间的反响同样令厂商满意。

数字赊榜

闯荡世界的冒险日记



▲《伊苏 ONLINE》于今年 4 月 30 日正式在日本国内运营，以上为画师田上俊介特别绘制的宣传画。

在很多玩家的游戏生涯中，电脑游戏都是不可或缺的一个组成部分，尤其是在当初网络还不够发达的条件下，广泛涉猎电脑单机游戏的玩家多半都玩过来自 Falcom 的作品，其中最具代表性的自然就是"《伊苏》系列"。从 1987 年系列第一部作品诞生至今，22 年的时间里系列共推出过 7 款正统作品和多款其他游戏平台的移植作品，而将《伊苏 7》采取 PSP 和 PC 双平台发售的策略，也得益于 Falcom 公司从 2006 年开始的旧作移植计划（第一款作品是《咕噜小天使》），用过人的游戏素质在不同的玩家群体间建立了口碑，其中很多数十年前的游戏即便是和目前的掌机同类游戏相比也有很多独到的过人之处，不得不让人佩服制作小组的精彩创意。

"《伊苏》系列"的故事主要围绕红头发的冒险家艾德尔在大陆上的各种冒险经历而展开，而"伊苏"一词最初则是前两代作品中一个古代王国的名字。之后根据制作人的意图虽然游戏本身已经跳脱了与这个王国相关的谜团，但是由于前两代给玩家留下的印象过于深刻，大家也习惯了这个叫法，所以官方自然而然也沿用了下来，这也是很多玩家一直存在疑问："为什么游戏中从来没有提及过'伊苏'，却以它作为游戏名称"的原因。

将动作要素融入角色扮演游戏是系列作品让如此多玩家爱不释手的另一个原因，因为和单纯追求爽快的动作游戏相比，系列并不仅仅地依赖于玩家的操作，玩家的战术将会受到人物育成、装备、魔法等要素的影响，只有在"力敌"与"智取"间找到了一个很好的平衡点，才能深刻体会到游戏在系统设计上的精妙之处。最后游戏的音乐同样是值得人回味的一个方面，而且很多玩家估计都不知道系列前两部作品的配乐其实是由古代佑三来完成，之后才交由 Falcom 自己的音乐团队 J.D.K.BAND 进行创作并演奏，大家有条件的话，不妨找来前不久推出的 PSP 版《伊苏 Ⅰ & Ⅱ 编年史》和最新的《伊苏 7》比较看看在音乐风格上的不同吧！

伊苏系列作品一览（家用机部分）

游戏名称	平台	发售时间	累计销量（套）
伊苏 Ⅰ · Ⅱ 无尽的故事	PS2	2003.8.7	45973
伊苏Ⅵ 纳比斯汀的的方舟	PS2	2005.3.10	37325
伊苏Ⅲ 来自伊苏国的流浪者	PS2	2005.3.24	23667
伊苏Ⅳ 太阳假面	PS2	2005.5.26	25687
伊苏Ⅵ 纳比斯汀的的方舟	PSP	2006.1.19	18129
伊苏Ⅴ 失落的沙之国	PS2	2006.3.20	32109
伊苏 DS	NDS	2008.3.20	7109
伊苏Ⅱ DS	NDS	2008.3.20	7371
伊苏 Ⅰ & Ⅱ 编年史	PSP	2009.7.16	23760

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	9月7日～9月13日	9月14日～9月20日
1	NDSi	2 174 510 台	66 498 台	66 073 台
2	PSP	1 441 507 台	18 375 台	21 073 台
3	Wii	976 525 台	17 568 台	16 698 台
4	PS3	890 481 台	55 344 台	51 055 台
5	NDSL	409 397 台	11 179 台	13 555 台
6	X360	294 117 台	7 568 台	4 965 台
7	PS2	166 699 台	2 612 台	2 723 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

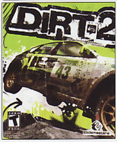
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 9 月 6 日～2009 年 9 月 12 日

名次	游戏	信息	销量	平台
1	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■MTV Games ■2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 250268 套 ◆累计 250268 套	Wii
2	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■MTV Games ■2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 241604 套 ◆累计 241604 套	X360
3	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■MTV Games ■2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 131910 套 ◆累计. 131910 套	PS3
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 121643 套 ◆累计 1564517 套	Wii
5	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 Batman Arkham Asylum	■Square Enix ■2009 年 8 月 25 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 75251 套 ◆累计 510609 套	PS3
6	吉他英雄 5 Guitar Hero 5	■Activision ■2009 年 9 月 1 日发售 ■音乐■上周排位：1	◆本周 74292 套 ◆累计 218140 套	X360
7	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 Batman□Arkham Asylum	■Square Enix ■2009 年 8 月 25 日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 69062 套 ◆累计 483496 套	X360



8 尘土飞扬 2 X360

DiRT 2

■Codemaster ■2009 年 9 月 8 日发售■竞速■上周排位：–

对于国内玩家来说，游戏最大的亮点就是收录了中国桂林地区的赛道，当阳朔、丽江等著名旅游胜地从你的车窗外闪过时，那种美妙的感觉不言而喻。和游戏的名字一样，游戏对沙砾、尘土和水的刻画非常到位，用不同的座驾在同一赛道中比赛也能体会到完全不同的刺激感觉。

本周：66 187 套　累计：66 187 套

名次	游戏	信息	销量	平台
9	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	■EA ■2009 年 8 月 14 日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 60668 套 ◆累计 969808 套	X360
10	胧村正 Muramasa The Demon Blade	■Ignition ■2009 年 9 月 8 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：–	◆本周 52828 套 ◆累计 52828 套	Wii

2009 年 9 月 13 日～2009 年 9 月 19 日

名次	游戏	信息	销量	平台
1	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■Activision ■2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 201929 套 ◆累计 201929 套	X360
2	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■Activision ■2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 131414 套 ◆累计 131414 套	PS3
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 114564 套 ◆累计 1679081 套	Wii
4	马里奥与路易 RPG 3 Mario & Luigi Bowser's Inside Story	■Nintendo ■2009 年 9 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 112929 套 ◆累计 112929 套	NDS



5 涂鸦小子 NDS

Scribblenauts

■Warner Bros. ■2009 年 9 月 15 日发售■益智■上周排位：–

游戏从场景到人物设计都充满了搞笑元素，再加上各种谜题的解法并不惟一，只要是你能想到的东西，用触控笔勾勒出来后就有可能会产生意想不到的效果，充满了尝试的乐趣。除了游戏本身数量庞大的关卡，玩家还能自己创造关卡和好友分享，设计只属于自己的独特谜题。

本周：105 121 套　累计：105 121 套

名次	游戏	信息	销量	平台
6	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■MTV Games ■2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：1	◆本周 87989 套 ◆累计 338257 套	Wii
7	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■EA ■2009 年 9 月 15 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 85899 套 ◆累计 327503 套	X360
8	极品飞车 变速 Need for Speed Shift	■Nintendo ■2009 年 3 月 22 日发售 ■角色扮演■上周排位：7	◆本周 76624 套 ◆累计 76624 套	X360
9	冰上曲棍球 10 NHL 10	■EA ■2009 年 9 月 15 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 70472 套 ◆累计 70472 套	X360
10	极品飞车 变速 Need for Speed Shift	■EA ■2009 年 9 月 15 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 63611 套 ◆累计 63611 套	PS3

索尼家族再添新成员

——PSP go实机评测报告出炉!

文 晴天 美编 忽悠悠

Check point 外型

PSP go真的很小！这是晴天拿到实机之后的第一感觉。和索尼的所有硬件产品一样，PSP go第一眼就会给人以“精致的高级电子设备”的印象，而相比过去的“直板”设计，新的“滑盖”设计在整体尺寸、厚度上都把PSP缩减到了不能再缩减的地步，便携性能大大提升！

此次我们评测的PSP go主机为港版陶瓷白，重量仅158克，相比NDSL的218克，NDSi的214克，PSP-2000的189克，拿在手上会感觉更“轻”，从另一个侧面说明瘦身效果已经达到了极致。另外主机的外壳做工精良，材质轻盈坚固，各个接缝处也顺滑流畅，没有丝毫的毛刺感，滑盖手感同样舒适，即便是多次开合也没有任何“受阻”的感觉。



■主机的包装很简洁，随机会附送电源、专用USB线、说明书以及Media Go软件光盘。



▲根据PSP go的特殊设计，在“主机设定”中会多出一项“关闭屏幕盖时”，而“UMD Cache”则因为不再支持UMD而取消。



▲在开机状态下合上滑盖会进入待机状态，此时屏幕会自动切换到时钟和日历界面，感觉就像是一个PDA或智能手机。



▲和PSP-1000的对比图，厚度压缩了接近一半。

PSP go正面实机图



特别提示

新增的蓝牙指示灯和左侧的Wi-Fi指示灯相映成趣，但由于主机没有单独的蓝牙开关，蓝牙功能只能在系统设置菜单中通过菜单选项开启，这对于部分玩家来说多少有点不方便。

Check point 操控

尺寸缩减之后，新的按键排布是否会影响手感一直是大家最关注的问题，也是这次实机评测的重点。虽然PSP go的尺寸已经减小到接近单手手持的智能手机大小，但是在玩游戏时很多玩家还是习惯于双手把持，因此在舒适性上较之前的直板型PSP有所降低。

在左右大拇指集中操控的下面板上，十字键和□、△、○、×键都较直板型PSP的面积缩小，按键键程和反馈力度也有所降低，这对于喜欢在PSP上玩格斗或动作游戏的玩家来说恐怕不是个好消息，尤其像《怪物猎人》等需要十字键配合摇杆操作的游戏，别扭程度自然可想而知。Select和Start键改成了上下半月形后按起来要更加小心翼翼，否则很难按准，但好在这两个键在实际使用中的频率并不高，适应后还是在可接受的范围。最后比较出人意料的是，此前最为担心的摇杆在横向的移动范围上较前代PSP有所提升，这可能要感谢那深深的一圈凹槽，让摇杆的手感更为带劲。

再来是主机上方的按键，左右两侧的L和R键为了提高舒适度，这次特意将键帽做大，提高两个食指的接触面积，但由于材质是光滑的塑料，阻力稍显不足。音量、显示屏亮度调节调整到上方后同样在使用时会因为滑盖屏幕而基本处于“盲操作”状态，很容易误按到其他键，需要玩家慢慢适应。







▲Wi-fi和电源开关还是安排在我们熟悉的位置，但在执行关机时指示灯不会再像以前那样闪烁几次，而是瞬间熄灭（和待机操作时没有明显差别）。

▲主机的背面没有了我们熟悉的光圈，取而代之的则是两道弧形橡胶带，这下大家应该不用再担心主机背面被刮花了。

▲在整体把握的感觉上，PSP go的确和直板型PSP完全不同，两手靠得更近，左手大拇指更加辛苦，要做出更多动作才能完成之前较为轻松的操控，这或许就是为便携付出的代价吧。

Check point 接口

在接口方面，PSP Go同样做出了重大改变，主要体现在以下三点：

取消UMD光驱

从外包装上我们就能看到主机采用了全内置的16GB内存（不排除以后会推出容量更大的版本），而此前也已经传出消息，索尼官方表示放弃向玩家提供自行转换UMD格式游戏为数字格式的方法，理由是存在许多法律和技术风险，所以在线下载模式成了PSP Go游戏的惟一来源。

M2记忆棒接口

过去的Memory Stick Duo记忆棒接口改成了更为小巧的M2接口，而M2存储卡作为新一代的微型高速存储卡，目前市面上还没有高仿产品，玩家只能选择购买价格不菲的官方产品。


■新数据接口在电脑端仍以USB方式连接，但连接主机将不再采用mini USB接口。



USB线接口

PSP go底部左侧为标准3.5mm耳机接口，右侧则是和索爱手机类似的专用数据接口，不再兼容通过mini USB接口扩展的GPS定位器、摄像头等官方配件。另外根据我们的观察，新接口在充电速度、数据传输速度上都有大幅提升，而之前官方宣传的，PSP go强化的大屏幕输出功能也能通过这个接口连接扩展底座实现。

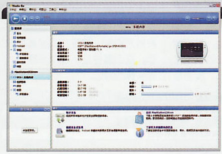
Check point 屏幕

PSP Go屏幕的物理尺寸从原先的4.3英寸缩小成了3.8英寸，尽管分辨率依然和过去的PSP型号一样是480×272像素，16：9的高宽比，但在视觉效果上，宽度的缩减还是比较明显，看惯了老型号主机屏幕的玩家都会认为屏幕“变窄了”……不过从另一个方面来看，分辨率不变而屏幕变小，这样的结果就是液晶点距更小，显示效果更为细腻，对画质的提升也更明显。总之在视觉表现上，索尼沿袭了PSP既往的优势，可调节三级亮度的屏幕依然提供了目前掌机上最绚丽、最清晰的最高显示水平。



▲我们特意比较了PSP-3000和PSP Go的屏幕，在将主机的“色彩宽度”选项都设定为“标准”并选用同一颜色主题的情况下，PSP Go的色彩更为鲜艳靓丽。

Check point 软件与下载



由于取消了UMD光驱，PSP go只能通过访问PlayStation Store在线商店的方式下载数字格式的游戏和多媒体内容。访问PSN的方式有两种：一种是通过PSP自带的Wi-Fi功能通过无线网络直接访问；另一种是通过随机附送（也可以通过索尼官网下载）的“Media Go”软件（目前最新版本为1.2，支持包括简体中文）下载并通过USB线传输到PSP go上。目前登录PSN已经可以下载到最新的PSP游戏，索尼官方也承诺会把所有过去的UMD光盘游戏在PSN上推出数字版本，期望将PSP go真正打造成一台完全依赖数字格式发布的游戏机，而这样的模式能否复制App Store的成功，我们也将持续关注。

如果你曾经使用过苹果的“iTunes”软件，那么“Media Go”的基本操作同样能很快上手。运行软件后只要把PSP go连接到电脑上，软件就会自动识别出主机的相关信息，之后玩家可以直接把电脑上的图片、视频、音乐和PSN下载的游戏直接用拖动的方式安装到PSP go上，非常方便。

第一次点击软件左侧的“PlayStation Store”系统会要求玩家选择自己的国家以及出生日期，以确定默认登陆的服务器，而之后点击右上角的“登录”（Sign in）输入不同服务器的账号则可以登录对应的服务器。

Check point 印象与总结

总的来说，新的PSP go在瘦身方面做得非常成功，更小更轻薄的新机型做工考究、可靠，屏幕也更加靓丽，显示效果出色。便携性大幅提升的同时，PSP go在操控舒适性上有所下降，而纯数字化的游戏发行方式是否能获得玩家的认可，尤其是国内的玩家是否能等到破解版的PSP go等，这些不确定因素还有待时间的验证。

"《伊苏》系列"在沉寂了6年之后终于推出了最新续作。这次在掌机平台首发的系列最新作在加入了诸多新动作要素后再次将游戏的爽快度提升了一个档次，不过BOSS战的难度依旧是让人心惊胆颤，特别是最高难度下，BOSS的攻势可以用枪林弹雨来形容，说这是目前掌机平台上对操作要求最高的动作角色扮演游戏绝不为过。

基本操作	
十字键/滑杆	移动
□	切换控制角色
△	使用道具
○	普通攻击
×	躲避
L	必杀技
R	配合□、△、○、×键发动技能
SELECT	查看地图
START	菜单/暂停（BOSS战中）

游戏菜单	
EQUIP	更换装备以及技能设置
PARTY	更换出场队员
INVENTORY	查看道具
OPTION	调整视角、设定同伴攻击方针等
FILES	储存、读取记录



文 阿鲁 美编 anubis

伊苏7	Falcom		动作角色扮演
PSP	イースセブン		日版
	2009年9月17日发售	1人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：NORMAL 难度约20小时

游戏画面解说



❶ 操作角色
❷ 小地图
❸ 金钱
❹ 队伍装备
❺ 同伴HP
❻ 等级
❼ 操作角色的HP（绿色）、经验槽（黄色）
❽ SP槽，一个代表10点SP
❾ 敌人的HP及眩晕槽
❿ 必杀槽，平时可以缓慢回复，使用技能后大量回复，使用技能消耗SP越多回复量越大
⓫ 武器技能以及消耗SP的数值

游戏的难度

"《伊苏》系列"一向以高难度著称，在本作中一共分为四个不同等级的难度，根据难度的不同，不但BOSS的血量会发生变化，甚至连BOSS的一些招式也会改变。在最高难度下，不但会增加其他难度里没有的招式，甚至连其他难度里有的招式在最高难度里也会以加强版的形式出现，比如冲刺攻击时追加带追踪属性的光球攻击，因此在最开始选择难度时一定要量力而行。

基本战斗介绍

"《伊苏》系列"一向对操作要求非常高，而本作在加入了许多新要素后使得战斗变得更加爽快华丽，接下来就简要介绍一下战斗的一些基本要素。

普通攻击	最常用到的攻击方式，攻击速度快，攻击力受人物能力数值影响，吸取SP值少
蓄力攻击	长按○键等待聚气成功后松开○键即可发动攻击，命中敌人后可蓄积大量SP，获得风之印后蓄积时间缩短
回避	快速翻滚以躲避敌人的攻击，游戏中经常会用到
切换角色	出战角色最多为三人，战斗或非战斗中都可以随意切换
使用技能	不同的武器拥有各自的武器技能，装备后就可以使用该武器的技能了，通常威力比普通攻击大
必杀技	当必杀槽蓄满之后就可以按L键发动，第一场BOSS战后获得使用必杀的能力
防御	按住R键的同时按下L键可对前方的攻击进行防御，防御成功后获得大量SP，失败受到的伤害增加，防御的持续时间很短，要看准时机才行

攻击属性

根据装备武器的不同，角色的攻击属性会发生变化，某些敌人需要利用克制它属性的攻击才能对其造成有效的伤害。攻击敌人时显示出的数字为黄色代表该属性克制敌人、数字为白色代表双方没有克制关系、为暗色代表被对方克制，需要立即换属性攻击。攻击属性显示在菜单画面人物头像的旁边。

斩	使用刀、枪类角色的通常属性，对软体类敌人有特效
打	使用手甲、锤类角色的通常属性，对铠甲类敌人有特效
射	使用弓、杖类角色的通常属性，对飞行类敌人有特效
全	主角的最强武器，对所有类型的敌人有特效

技能相关

本作中每个角色的技能都相当丰富，几乎每件武器都拥有自己的技能。装备并使用技能后熟练度会不断增长，当技能升级后就可以永久保留该技能，即无论装备任何武器都可以使用该技能，因此有了新武器之后的第一件事就是将该武器的技能升一级。每个角色最多可同时装备四个武器技能，技能升级之后不但威力会增加，某些技能的攻击次数也会有所提升，因此某些强力技能一定要多使用让它升级，不过越强力的技能消耗SP就越多，如何取舍就是玩家自己要考虑的事了。

使用道具

游戏途中可以获得许多道具，不同的道具用途不一，下面大致介绍一下各大种类的道具。



USE	消耗品，各种回复HP、SP、复活，恢复异常状态的药品都在这两排，第二排最后一个道具为龙仙果，在平原某处获得，使用后攻击敌人时可以查看敌人掉落物品的种类
EVENT	剧情道具，流程中需要使用这些道具才能顺利完成迷宫，获得火之印之后可以查看地图并传送到已开启的石碑处
EQUIP	队伍装备道具，迷宫中有许多对我们不利的陷阱，需要装备上其中的某种道具后才能消除不利状态
SYMBOL	五大龙的印记和秘石

龙之印



游戏主要讲述红发青年亚特鲁与五条守护之龙的战斗，每次完成一个神殿的战斗后都可以继承龙的力量。第一场BOSS战结束后获得的月之印其作用是让角色学会使用必杀技；地之印的作用是获得队伍支援效果；炎之印的作用是可以在已开启的石碑间进行传送；风之印的作用是缩短蓄力攻击的蓄积时间，且蓄力攻击时获得的SP量增加；海之印的作用是让所有角色的必杀技强化。这些印记在得到之后就自动发挥作用，因此在道具栏里其实是没有实际用途的，之后获得的五大秘石是制作五位角色最强武器的必要材料。

采集与练级

野外或迷宫里有许多可采集的素材堆，这些素材堆和敌人一样每隔一段时间就会重置（半分钟左右），如果找到了想要的素材堆就可以在那里不断地刷，要是一个地方有多个素材堆那就再好不过了，玩家可以绕着圈地收集素材，还可以顺便打怪练级。素材和怪物的刷新只和时间有关，和切换地图毫无关系。



BOSS战心得



BOSS战的高难度是该系列一贯的特色，可以说《伊苏》的魅力大部分都体现在它的BOSS战上。怎样才能顺利地战胜BOSS呢？总的来说就是要多看、多想、多玩。多看就是要看清楚BOSS会使用哪些招式，这些招式有什么特点，HP降低后还会不会有追加招式等等，目的自然是要知己知彼；多想就是要去思考BOSS释放的招式该怎么躲，如果躲不了能不能防御，怎样才能引诱BOSS发出某种招式，怎样能让BOSS快速眩晕等等，要找到对方的破绽才能立于不败之地；多玩自然就是要熟练操作了，之前的都是理论，只有理论结合实际才能发现自己还存在哪些问题，别看之前想得好，没准一到操作就会出现很多的问题。只要肯花时间研究，肯花功夫练手，最终自然能练成无伤通关的神技。

全分支任务一览

任务编号	任务名	接受地点	对话人物	接受/完成截止时间	完成方法	奖励
NO.1	ティアの届け物	アルタゴ市の旧市街ティアの家	ティア（对话选择“ティアの代わりに药を届ける”）	“公王の绍介状”入手后	将“ティアの药”送到シャヌアの里的长老手里	龙气の雫
NO.2	アルタゴのおいしい水	アルタゴ市の宿酒场	气さくなマスター	“公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的水各10个交给NPC	ホークアイⅡ
NO.3	キレイな花の种	アルタゴ市の中央广场	花好きの娘	“公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集8种类型的花和果实的种子各10个交给NPC	运气のオーブ
NO.4	お娘样の宝石收集	アルタゴ市の南街区の民家（道具屋的旁边）	高慢なお娘样	“公王の绍介状”入手后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的宝石交给NPC	シールドリングⅡ
NO.5	讲义・アルタゴ各地の氏族	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到森碳石、砂热石、轻灰石后听学者讲关于这三个地方的讲义	达人の心得
NO.6	讲义・巨兽の生态	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到巨兽の骨、巨兽の背骨、巨兽の体液后听学者讲关于巨兽的讲义	苍の勾玉
NO.7	洞窟道の兽退治	アルタゴ市の宿酒场（宿屋内）	牙えない商人	“将军の书状”入手后～打倒岩兽鬼	打败洞穴内的岩兽鬼	パワーリストⅡ
NO.8	钓り竿折れても心は折れぬ	シャヌアの里的河边	稳やかな钓り人	到达シャヌアの里后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的木头各10个交给NPC	阳炎のブローチⅡ
NO.9	森の道祖神参り	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	エルク加入队伍后～前往遗迹岛之前	前往シャヌアの森供奉道祖神，需要来回供奉3次，第二次和第三次的道具需要自己准备	银蛇の指轮
NO.10	谜の药の材料集め	セグラムの里道具店	店主の娘	到达セグラムの里后～前往遗迹岛之前	收集4种类型的花和叶各10个交给NPC	紫电の指轮Ⅱ
NO.11	风车职人のお手传い	カイロスの里民房内	顽固な老职人	到达カイロスの里后～前往遗迹岛之前	依次收集兽の羽毛、兽の厚皮、兽の薄皮、兽の羽根各10个交给NPC	决死の心得
NO.12	娘の赠り物は今いずこ	カイロスの里民房内	优しい父亲	风の圣域完成后～前往遗迹岛之前	在カイロス峡谷西北部找到5个耳饰	活力ベルトⅡ
NO.13	森の道祖神参り・其の二	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	イスカの隐れ里出发后	前往シャヌアの森供奉道祖神，材料需自备	队伍全员の最大HP提高100
NO.14	迷子のピッカード探し	セグラムの里栅栏附近	ピッカード饲いの少年	イスカの隐れ里出发后	找回失踪的7只ピッカード	红の勾玉
NO.15	讲义・アルタゴの五大龙	イスカの隐れ里民房内	真面目な青年研究者	イスカの隐れ里出发后	在龙之灵场找到5大灵石后听学者讲关于龙的讲义	黑のタリスマン
NO.16	灵药の试验调合	イスカの隐れ里工房内	博识な工房长	イスカの隐れ里出发后	合成全部5种灵药	灵气の咒符
NO.17	セグラムの圣なる炎	アルタゴ市的大通り	セグラムの战士长	前往海之灵场前	到セグラムの里的金字塔内取得圣火	紫电の指轮Ⅲ
NO.18	巨兽・一角兽退治	アルタゴ平原北部	–	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽一角兽	龙珠（队伍装备道具，装备后可以在洞穴内自动回复体力）
NO.19	巨兽・砂食い退治	炎の神殿前	–	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽砂食い	ドギ的必杀技强化
NO.20	巨兽・大ムカデ退治	セグラム沙漠西南部	–	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽大地虫	ガッシュ的必杀技强化

※NO.14：7只小猪的位置分别在始まりの祠BOSS战的地方、地の祭坛前左边水路走到底、シャヌアの森BOSS战的地方、荒野、炎の神殿BOSS战的地方、月影の道南侧、洞窟间道BOSS战的地方。

湿	Bethesda Softworks/A2M	动作射击
多机种	Wet	美版
	2009年9月15日　1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：6 小时　完美时间：50 小时左右



《湿》是一款绝对另类的作品，从你看到她的第一眼起，你就知道。游戏的玩法和其他动作射击游戏的主体虽然相同，但是实际玩起来却和这款游戏的女主角一样个性十足，通篇使用的慢动作特技射击方式让你有一种凌驾于所有人之上的快感。噼噼啪啪的旧胶卷效果的画面，穿插在流程中的低分辨率2D卡通小广告，风格独特但印象深刻的美国西部歌曲，暴力的游戏内容，B级片一样的剧情等等……将这些Cult电影中惯用的东西融合在一起，就是你玩到的这款“B级游戏”——《湿》。如果你能接受这款游戏，那必定能找到一种奇特的乐趣。

注：以下内容以X360版为基础撰写。

文 雷电　美编 忽悠悠

基本系统 Basic Systems

操作		
X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
A	×	跳跃
B	○	滑行
X	□	斩击
Y	△	动作
LT	L1	走墙、Rubi 视角
RT	R1	射击
LB	L2	连按两次躲避（需要升级）
RS	R3	视角居中
方向键	方向键	变更武器

得分倍率 Multiplier

用不同的方法杀死敌人都会有不同的基础分数，普通射杀分数最低，爆头、斩杀、特殊斩杀都要高一些。分数的名称是“风格点数（Style Point）”，后简称SP。

倍分的标志在屏幕右上角，非常明显，杀敌取得的SP基本等于基础分数乘以倍分。杀死敌人就会增长倍分气槽，气槽长满一圈倍分增加1，也就是说最低1倍（×1），最高5倍（×5），在杀死下一个敌人前，气槽会慢慢降低，倍数越高降低速度越快，连续杀人才能让气槽增加更快，将不同的动作串联起来并持续使用慢镜可以得到最高的气槽积攒值。

场景中会有一些增加倍分的道具，他们大多悬在空中，需要在平台间跳跃或摆荡才可以得到，取得后会直接让倍分增加。

自动恢复

游戏中恢复生命值的方法有两个，最直接的就是场景中的酒瓶，可以直接补满；普通状态下生命不会自动恢复，只有在战斗中积攒下倍分气槽后才会开始徐徐恢复，恢复速度和倍分有着非常直接的关系，5倍下的速度非常惊人。

慢镜特技 Acrobatic Slow Motion



作为一款第三人称视角射击游戏，也就是一款动作射击游戏，本作的最大特色就是慢镜特技（后简称慢镜），在不使用慢镜特技的普通状态下，女主角Rubi只能使用单枪攻击，且射击频率非常低，完全没有射击优势，数量众多的敌人也能轻易将主角打到濒死。而慢镜中主角的射速增加，敌人的射速会相对变慢，滑行慢镜躲避敌人子弹的效果更加，所以一遇到敌人就使用慢镜吧！

发动慢镜的机会非常多，以跳跃为例，在主角跳到空中的过程中按RT键射击，子弹发射出去之时也是慢镜发动之时，继续射击就可以让慢镜持续下去，直到角色落地。停止射击后慢镜就会在很短的时间内结束。Rubi的手枪子弹无限，可以随意射击，所以在慢镜中使用手枪时可以按住RT不松手，这是一种比较休闲的玩法，连按射击的话，玩家按得越快，子弹发射速度就越快。

慢镜中的瞄准也比较特殊，Rubi是双手持枪的，慢镜中一只枪会自动锁定最近的敌人，被锁定的敌人身上有一个由红色短线条组成的较大锁定框，另外一只枪的准星在视角中显示为很小的圆环，未瞄准可攻击目标时圆环为白色，瞄准敌人或可破坏的物体时会变为红色。射击过程中，不管是连续按RT或按住RT不松手，都是两只枪交替射击，也就是自动瞄准方向一发、手动瞄准方向一发，所以当你全神贯注手动瞄准敌人并按住射击键时，有可能会听到枪声却没有命中效果，不要怀疑，继续射击就好，下一发子弹就会命中。只有使用手动瞄准的那把枪射击才能爆头或攻击易爆物。

如果在一次慢镜结束后，还有敌人在身边，那么就紧接着滑行或继续跳跃进入下一次慢镜。能够进入慢镜的动作非常多，游戏初期只有跳跃（A）、滑行（B）和走墙（RT）两个时机，在取得SP后可以升级Rubi的能力，在到达一些Checkpoint和完成章节时都可以按Y进入商店，这时候停留的第一个页面是能力升级（Rubi's Abilities），按RB或LB可以在武器（Rubi's Weapons）和能力页面之间切换。升级相应的能力可以在更多的动作中发动慢镜，这些将在能力部分单独介绍。

©2009 Bethesda Softworks LLC,a ZeniMax Media company.All Rights Reserved.

狂怒模式 Rage Mode



流程中会在特定地点出现敌人直奔向主角的过场动画，主角将一颗子弹射在敌人的脸上，喷出的血盖满主角的脸，于是进入狂怒模式，游戏中的整个世界只剩下红、黑、白三色，这时候 Rubi 的攻击力大提升，基本相当于一击必杀，杀死敌人后的效果也非常奇特，他们的身体会变成剪影，并慢慢灰飞烟灭，远距离用枪，稍微近一些的敌人用范围更广的斩击效果更好。右上角的倍分标志在狂怒模式下直接变为连杀数。通过带着漩涡的门结束狂怒模式，之后会统计刚才的总得分，自然是连杀数越高分数越高。

移动和跳跃 Movements and Jumps



攀爬、跑跳之类的环节有不少。Rubi 要在场景的平台间跳跃，跳跃的距离很远，平台的边缘和一些墙壁的裂缝都可以扒住，在边缘按 A 爬上，按 B 落下。扒住边缘、管子或裂缝前行，寻找下一个落脚（手）点，完成攀爬，到达目的地。不必担心找不到路，一些情况下，在你跳跃后系统会自动将视角对准下一个攀爬目标，而且 LT 的 Rubi 视角更是非常方面，不移动时（避免走墙）按住 LT，各种可以抓住的地方都会闪现红色的光。在有雷区的关卡，就要按 LT 看好可以扒住的目标再前行了。

Rubi 可以飞檐走壁，面向墙壁移动并靠近后按 LT 就会开始垂直方向走墙，可以达到更高的平台，过程中按 A 可以翻身跳；侧身移动靠近墙壁按住 LT 就可以横向走墙，可以通过直接跳跃无法通过的沟壑，过程中可以按 A 向前方跳跃，使得跨越距离更远。

悬在空中的横管当然可以摆荡，跳过去抓住，摆荡中按 A 就可以向前飞出去，对于按键的时机要求很低，不会出现摆荡力度不足的情况，也可以推左摇杆改变摆荡的方向。

站在平台边缘、护栏内侧和梯子顶端，按 RT 就会扒住边缘或爬上梯子。在下梯子时按住 B 滑下，也可以在向下移动时按射击键进入慢镜，Rubi 会向下射击。

能力 Abilities

能力	作用
Life Block	提升主角生命上限
Rising Slash	滑行中按 X 发动起身斩，小兵一击必杀
Shoot from Zip-Lines	在用佩剑顺着绳索滑下时发动慢镜
Shoot from Poles	在悬空的管子上摆荡时发动慢镜
Rebound	跳起后如果身体碰到墙壁，按 A 可以反弹跳
Shoot from Ledges	沿着边缘或裂缝前行时发动慢镜
Human Wall Run	在敌人身前按 LT 可以把人当墙一样“走墙”
Human Wall Run Slash	走“人墙”之后可以斩击
Aerial Slash	跳跃中可以斩击
Diving Slash	下落中可以斩击
Evade	允许 Rubi 使用躲避动作
Auto-Aim Reset	按 RS 键让自动锁定的目标居中，也就是重新锁定视角内的一个敌人

Rubi 的能力中，生命上限可以提高多次，其他能力只需购买一次即可，其中能在更多场合发动慢镜的能力非常有用，推荐优先升级，与斩杀相关的技能也可以让战斗更加流畅，使用这些特殊的斩杀取得的分数与爆头相当。

武器 Weapons

游戏中总共有 4 种武器，每种两把，都是双持，开篇只有手枪（Pistol，对应方向键上），随着剧情的进行会慢慢解开散弹枪（Shotgun，对应右）、冲锋枪（SMG，对应左）和十字弩（Crossbow，对应下）。战斗中切换武器不会有太长时间的硬直，可以在慢镜中随意更换。手枪之外的三种武器都有子弹数的限制，因此按住 RT 的射击变得有些浪费，可以有节奏地射击。

能力	作用
Pistol Fire-Rate	手枪射速增加
Pistol Bullet Damage	手枪子弹伤害增加
Sword Damage	剑伤害增加
Shotgun Ammo Capacity	散弹枪子弹携带量增加
Shotgun Fire-Rate	散弹枪射速增加
Shotgun Bullet Damage	散弹枪伤害增加
SMG Ammo Capacity	冲锋枪子弹携带量增加
SMG Fire-Rate	冲锋枪射速增加
SMG Bullet Damage	冲锋枪伤害增加
Crossbow Ammo Capacity	十字弩子弹携带量增加
Crossbow Fire-Rate	十字弩射速增加

流程要点 Walkthrough Essential



游戏的流程非常直接干脆，全部 12 个关卡，只要掌握了基本的操作技巧（尤其是跳跃时用 LT 的 Rubi 视角查看落脚点）并了解下面的几个要点即可轻松通关。

战斗场 Arena Combat



进入一些场景中时，会有敌人从数个入口进入场景内，每个入口旁边有一个红色的骷髅标志，它们都代表一些机关，玩家上前用佩剑攻击就可以触发机关，之后出敌人的门就会被封锁住，封锁所有门后再将场景内的剩余敌人都消灭就算完成了该战斗场的战斗。场景内的入口数量在进入场景时会显示出来，屏幕左下角也有剩余的需要封锁的门的数量。场景内同时存在的人数有上限，消灭敌人后入口会补充敌人，如果不封锁门会有无数波敌人顺次出现，数量众多，但是可以杀完，玩家可以利用这一点获得较多的SP。开始后不要封锁门，一边攻击敌人一边绕场跑取得增加倍分的道具，达到最高的5倍分之后一直杀到不出敌人。有些骷髅标志所在位置会比较难找，不过向着有敌人出现的地方走就不会漏过。为了避免杀完敌人找不到标志，杀人赚分时多留意一下。

敌人和QTE Enemies and QTE



敌人的种类不多，普通的小兵装备着各种不同的武器，在慢镜中很容易对付；对于戴着头盔的敌人，要取得较高分数可以全力射击头部打掉头盔再爆头，也可以直接攻击身体杀死敌人；使用各种近身武器的敌人千万不要接近，Rubi被击中就会费掉一格血；使用固定炮台的敌人可以在慢镜中攻击露出的身体部位，一般炮台旁边也有油桶，可以炸死他们；提着加特林机枪的敌人属于BOSS级人物，玩家只要在慢镜中绕着圈滑行、跳跃射击就行了，在其受到一定伤害后会托着瘸了的腿逃跑，追上去再补几枪他们的头上就会出现X标记的QTE提示。

本作中的QTE不复杂，包括机枪敌人和几个重要的BOSS在内都是用QTE解决，如果按错的话，机枪敌人会恢复一些生命值，玩家要继续攻击；过场中会直接游戏结束。

第一章和第十一章都有公路战，主角会在车顶飞来飞去，不能自主移动，只能控制准星攻击两旁出现的敌人，因为高速移动而且视角很晃，所以不太容易瞄准，LT可以精确瞄准，但是会降低准星的移动速度。当敌人出现后就一定要第一时间消灭，否则主角的生命值可能撑不到过关。中途有很多QTE，按对后一般会跳起，这时候射击就是慢镜，要好好利用。

难度、模式和隐藏要素 Difficulties,Modes and Secrets

游戏一共有5个难度

难度名	难度	开启方法
Cake Walk	简单	初期拥有
Hired Gun	普通	初期拥有
Fixer	困难	初期拥有
Golden Bullets	一击必杀	完成任意难度开启
Femme Fatale	终极困难	完成Fixer难度开启

Golden Bullets模式下对敌人的攻击是一击必杀的，主角的生命也更加脆弱；Femme Fatale有一定挑战性，优先升级生命上限、手枪伤害和所有的慢镜能力，完成过一遍游戏的你应该不难应付。不同的难度下角色能力不继承，猴子收集继承。选择新游戏（NEW GAME）就会覆盖之前的流程存档，选择回到游戏（Resume Game）继续游戏，通关后再选择新游戏和新难度即可。

通关后直接在主菜单选择挑战模式（Challenge Mode），之后可以选择“Boneyard Challenge”或“Points Count”。

汽车坟场挑战 Boneyard Challenge

游戏中有3种挑战模式，通关后选择挑战模式进入Boneyard，按暂停键在菜单中可以选择想要挑战的任务直接开始，失败就选择读取上一个Checkpoint重新开始挑战。每个挑战都有3种奖牌（铜、银、金），都和完成挑战的时间有关。

边跑边射击 Run&Gun



玩家要顺着给定的路线通过一连串的圆环，每一个都必须通过，不能跳过其中的任何一个，目标就是在最短时间内通过所有圆环到达终点。在跳过带火的圆环时前方会有一个金属边框的靶子竖起，它会直接吸引住主角那把自动瞄准的枪，它旁边会竖起数量不定的木制靶子，击碎一个木靶可以减2秒。对应4种武器各自3个挑战，用最少的时间达到最高评价。要想达到高评价没有别的办法，只有多多练习，熟悉路线后，控制角色灵巧地穿过所有圆环，注意走墙和滑行，在跳跃、走墙或滑行过程中通过带火的圆环时，就马上开始射击进入慢镜，并瞄准靶子射击，大部分关卡只要玩家双脚一落地，木靶就会收起来，所以一定要看清场景中木靶的分布情况。

捷径 Fast Track

寻找捷径，一共3个关卡，挑战开始时，系统会提示一个终点，玩家要想办法找到最快的方法到达目的地。

机枪台射击 Turret Range



玩家控制一台固定的机枪射击对面的目标，靶子加1分，油桶加2分，飞碟加3分，用最短的时间累积分数达到90分挑战完成。

计分模式和猴子玩具

Points Count and Monkey Toys

关卡挑战模式，玩家可以选择游戏中的任意关卡进行游戏，继承当前流程中角色的所有能力，但是在该模式下获得的SP无法对角色进行升级。游戏中一共有45个猴子玩具，分布在除去第二、六、十一章之外的章节中，每章5个（注，第三章的就是Rubi's Boneyard场景内），靠近猴子玩具时，玩家会听到猴子敲锣打鼓的咚锵声音。

Count Point 模式目标分数一览

第一章	Chinatown Rundown	9500
第二章	Vehicular Carnage	410
第三章	Boneyard Workout	0
第四章	You Dirty Rat	10800
第五章	Everybody Runs	7900
第六章	Falling for Kafka	525
第七章	Uninvited Guest	10800
第八章	Breaking The Ice	11900
第九章	The Opera House	11500
第十章	Shock Therapy	1000
第十一章	Road Rage	525
第十二章	Head-to-Head	11600

全成就指南

名称	取得方法	成就	奖杯
Chinatown Rundown	任何难度下完成故事模式第一章	15	铜
Vehicular Carnage	任何难度下完成故事模式第二章	15	铜
Boneyard Workout	任何难度下完成故事模式第三章	15	铜
You Dirty Rat	任何难度下完成故事模式第四章	15	铜
Everybody Runs	任何难度下完成故事模式第五章	15	铜
Falling for Kafka	任何难度下完成故事模式第六章	15	铜
Uninvited Guest	任何难度下完成故事模式第七章	15	铜
Breaking the Ice	任何难度下完成故事模式第八章	15	铜
The Opera House	任何难度下完成故事模式第九章	15	铜
Shock Therapy	任何难度下完成故事模式第十章	15	铜
Road Rage	任何难度下完成故事模式第十一章	15	铜
Head to Head	任何难度下完成故事模式第十二章	15	铜
No Sweat!	以Cake Walk难度完成故事模式	30	铜
Business as Usual	以Hired Gun难度完成故事模式	40	银
Hard Time	以Fixer难度完成故事模式	50	金
Blood, Sweat and Tears	以Femme Fatale难度完成故事模式	60	金
Quick Kills	以Golden Bullets难度完成故事模式	30	银
Monkey Curious!	收集到第一个猴子玩具	10	铜
Monkey Addict!	收集齐任意一个单独章节内的5个猴子玩具	15	铜
Monkey Obsessed!	收集所有的猴子玩具	25	银
Keep Your Balance	在故事模式获得50000点Style Point，注意，花掉的就不算了，所以不能用这些SP来升级	30	银
Scorpio	在Rubi's Boneyard射杀全部的25只蝎子	20	银
Impulse Buyer	购买任何3个升级项目	15	铜
Fully Capable!	购买所有的能力升级项目	25	银
Fully Loaded!	购买所有的武器升级项目	25	银
Hey Big Spender!	购买所有的升级项目，一共需要66000点，只有在单一周目内获得足够的点数才能完成全部升级项目，不同周目或者完成游戏后的Point Count模式都无法继续升级你未完成的项目	30	银
Bonafied!	在所有挑战模式中都获得铜牌（Bronze Medal）	20	铜
Bone-Head	在所有挑战模式中都获得银牌（Silver Medal）	30	银
Total Bone-Head	在所有挑战模式中都获得金牌（Golden Medal）	40	金
Target Score Sampler!	Point Count Mode中，在任何一个关卡中达到目标分数	10	铜
Target Score Needy!	Point Count Mode中，在任何三个关卡中达到目标分数	20	银
Target Score Junkie!	Point Count Mode中，在所有关卡中达到目标分数	30	金
Revolver Onslaught!	使用手枪在慢镜中杀死200个敌人	25	铜
Shotgun Wallop!	使用散弹枪在慢镜中杀死200个敌人	25	铜
Full-Auto Frenzy!	使用冲锋枪在慢镜中杀死200个敌人	25	铜
Crossbow Blitz!	使用十字弩在慢镜中杀死200个敌人	25	铜
Cutting Edge Combat	使用佩剑斩击在慢镜中杀死200个敌人，这需要你首先升级出起身斩和跳跃斩等相关技能	25	铜
Guns don't kill people···	使用环境中的物体或爆炸物杀死30个敌人，可以射击敌人身旁的汽车或油桶	15	铜
Group Therapy	在同一时间杀死3个敌人，可以用范围较大的斩击取得，或者在使用固定的机枪时，等一定数量的敌人围到油桶堆周围时打爆爆炸物	15	铜
Turret-Syndrome	使用固定的机枪杀死100个人，流程中有一些环节必须使用这种固定机枪，用它打油桶爆炸杀死敌人不计数，必须用子弹杀死，如果不够可以在Points Count模式中取得	20	铜
Skull Crushing Accuracy	100次爆头，在慢镜中手动控制准星瞄准头部射击，慢慢积累数量吧！	30	无
Maximum Efficiency	在最高的5倍分下杀死100个敌人，在需要封锁出敌人的门的关卡以最快速度提高到5倍分之后，只杀人不封门，能够较快地积累数量	30	无
Graphic Violence	在狂怒模式达到60连杀，右上角的计数涨到60，不停的杀人不要让连杀中断	30	无
WET Platinum Trophy	取得《湿》的其他全部奖杯	–	白金

游戏没有线上模式，成就获得方法比较直接，就是“打”。每个难度都有对应的成就，要想全成就的话：

第一周目：最好直接从Fixer（困难）难度开始游戏，这个模式相对普通难度来说并没有增加太多难度，但是完成之后就可以解开“Hard Time”之前的所有成就，并且开启所有难度的游戏。

第二周目：Femme Fatale（终极困难）难度完成游戏。

第三周目：Golden Bullets难度完成游戏，在这个模式中，因为只需要一发子弹就能杀死敌人，所以可以在这个周目顺便完成积累50000SP的成就“Keep Your Balance”，注意不要在杀光人之前就封门！也注意不要随便升级能力！

第四周目：Points Count模式的所有关卡达到目标点数，于是也就相当于再打一遍流程，高倍分、爆头是不二选择。如果有哪个武器的杀人数还不够，也可以在这个模式中一并完成，任何模式中即使你死了，只要选择继续游戏，杀人数仍旧是累积的。

必要补充：比较麻烦的就是50000SP的成就，在困难以上的难度想要不升级完成流程比较麻烦，Golden Bullets模式下主角又太容易死，如果没有把握的话，就要增加一个周目，选择Easy模式一路爆头过关，不要升级任何技能，确保每个封门关卡都取得较高的分数。收集所有猴子和蝎子都可以在通关后到Challenge Mode中完成。



文 纱迦　美编 anubis

因为NDS那贫瘠的机能，本作自公布之后并未受到强烈关注，不过等拿到实际游戏之后才发现，游戏还是针对NDS作出了不小的变化。而且本作的声优阵容颇为强大，剧情也称得上历代最好，再加上有我们熟悉的偶像们乱入，各位倒不如将其看成资料篇。游戏的难度不大，通关时间也不长，不过这样也挺好不是么？

游戏时间：8小时

THE iDOLM@STER アイドルマスター Dearly Stars ディアリースターズ

偶像大师 深情之星	NBGI	模拟育成
NDS	THE IDOLM@STER Dearly Stars	日版
	2009年9月17日　1～3人	4800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接	对应玩家年龄：15岁以上

偶像入门讲座

全国的制作人（PRODUCER）们，你们好！继街机、X360、PSP之后，这回偶像们的舞台来到了全世界卖得最好的掌机之上！想必大家翻到这一页都是想学习如何成为一名好的制作人，但是很遗憾！这回没有你们出场的份儿了！因为这回的偶像们隶属于我们876社，敝社从来都不采用什么制作人，而是靠偶像们自己努力发展，所以这回大家失业了！当然如果你自己想成为一名偶像的话，敝社的大门是永远为你打开的！

操作变革

这回的舞台是NDS，自然离不开触摸屏，基本操作什么的想必各位已经很熟悉了。惟一需要注意的是，这回的触摸事件中增加了一种点头系统。在该系统中，我们需要用触控笔点住偶像们的头部，然后左右上下移动。利用这个操作，可以实现诸如摇头反对、点头同意、东张西望等效果。



再就是按X键可以加快对话速度，这点还是颇为便利的。

模式介绍



ストーリー：故事模式，这也是游戏最重要的模式。

ステージ：舞台模式，等于是欣赏模式，可以在这里自由欣赏偶像们的演出，并可以编辑演出的细节如服饰、镜头等。还可以自己编辑演出时的音乐游戏，自娱自乐。

Wi-Fi通信：通过NDS的Wi-Fi功能，与外地玩家一起比赛，比赛内容就是在舞台模式里设定好的音乐游戏。

DSワイヤレス通信：通过NDS的无线通信机能和朋友交换道具。本作的道具取得非常艰难，好好利用这个功能吧。

QRコード：只有NDSi才能使用的机能，可以通过QR码来获得服饰，当然国内玩家就不用想了。

游戏目的

游戏目的？当然是成为顶级偶像啦！不过这回成为顶级偶像没那么麻烦，只要在关键的试演会中取胜即可。

游戏的故事模式被分为若干章节，每个章节都有若干主要营业，只要完成全部主要营业，就可以参加试演会。根据试演会的结果会出现剧情分歧，不断胜出的话就能看到最佳结局。如果失败的话，剧情会出现分歧，有时会直接进入结局——当然肯定不是最佳结局。



动作模块

动作模块（振り付けパネル）是本作的一大卖点。简单地说一个动作模块代表一个动作，这个动作包括了各首歌曲的分解动作，以及偶像们平时生活中的招牌动作。然后我们可以在选择歌曲时自己设定动作模块，也就是说可以自己设定舞蹈动作。这个设定对于那些日本“职人”来说简直是福音，虽说本作的游戏画面实在寒酸，不过未来其他机种上的作品很有可能也引入这个设定。



动作模块一共有156种，入手方法主要是完成课程。如果在上课时遇到765社的偶像们，以好成绩完成课程的话就可以拿到她们的动作模块。

偶像生活详解

看了基本教程，现在就可以开始正式工作啦！我们876社和765社不同，工作是以日为单位来进行的，因此偶像们的出名速度要比765社快7倍！一周7天里有6天工作，其中周一上午开会，周日全天放假，好好规划一下你的工作吧！

©2002-2009 NBGI

周一准备会

每周的周一上午要召开准备会，会上首先社长会把当前的流行情报告诉大家，这个流行情报每周变动一次，可以通过存档读档来改变。不过由于周日不能存档，所以要读周六的档才行。

之后需要决定是否更改服饰和歌曲，这个步骤每周只有周一才能进行，所以需要根据当时的流行情报来慎重决定。改变歌曲时还可以选择动作模块、改变镜头，有兴趣的人可以自行尝试。

决定好之后就会进入正常的工作流程。

正常工作流程

周一准备会开完之后，就会进入正常工作流程。周二至周六时会直接进入正常工作流程。这时有 3 个选项，分别是：工作表（スケジュール）、收发邮件（メール）、存档（セーブ）。

工作表里分为课程（レッスン）、营业、试演会（オーディション）、休息（休む）4 项，是游戏的重头，下面会具体介绍。其中休息即为快速渡过这一天，不过有可能触发一些剧情。

收发邮件在本作中主要有两个作用，一种是学习一些基本系统，另一种是触发主要营业。当你收到一封需要回信的邮件时，只要回信



就可以触发主要营业。这个过程是通关所必须的。

存档就不多介绍了，存档完毕后会问你是否结束游戏。选择左边的话可以回到标题画面，由于本作没有其他快速 RESET 的方法，所以有时候可以用故意存档来实现 RESET。

课程

课程是提升偶像能力的主要途径，不用说自然是非常重要的。这回的课程只有 3 种，分别对应 3 种能力，简单明了。课程分为 6 小节，



每一小节有 ABCDE 五种评价，总结果会有 BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT 这 4 种结果。课程的难度是根据偶像等级来决定的，此外连续以高评价完成课程也会令难度上升。难度上升后增加的能力也越多，早期达不到 GOOD 是很正常的，因此在后期集中上课会比较节省时间。

上课时有可能遇到前作也就是 765 社的偶像们，她们会主动要求带你上课。如果同意的话增加的能力会变多，还有机会拿到她们的动作模块，因此绝对不要拒绝。

ボ-カルレッスン

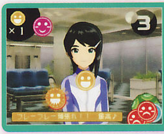
提升 VOCAL 的课程。这是 3 种课程里最难的一种，玩法和过去一样：电脑给出的歌词中，有一至两处字被调换了，玩家要快速将其换回来。难就难在这次暂停大法无效了，因此难度大增，如果阁下不懂日语的话那就简直没救了。

由于歌词是根据偶像当时使用的歌曲而变的，因此如果玩家事先抄好歌词的话就比较简单，能背下来自然更好。歌词可以进舞台模式记录，不过注意课程里的歌词是不会有汉字的，你得自己变换为对应的假名。

背一首歌的歌词可能有难度，背一句歌词还是没什么问题的。如果抄下了歌词，可以活用休眠大法。先记下答案，然后让 NDS 进入休眠，之后查找对应的歌词并背下来，再恢复游戏，即可完美通过。

ダンスレッスン

提升 DANCE 的课程。这个课程要简单得多，游戏的玩法就是普通的音乐游戏。根据玩家按键时机会有 PERFECT、NORMAL、BAD 这 3 种评价，要想拿到最高的 A 评价，就要尽量确保全是 PERFECT。



ビジュアルレッスン

提升 VISUAL 的课程。我们要根据画面左上方给出的目标，快速点击不断移动的目标图形，数量为 1 ~ 3 个不等。这个迷你游戏的关键在于不能点错，点错的话要全部重来且时间照扣。总的来说难度介于前两个课程之间。

营业

营业就是活动，作为偶像，一定要参加各式各样的活动才能提高人气。游戏中营业的意义在于影响情绪并赚取炸弹。营业时出现各种选项，有时还有触摸事件，根据玩家的表现，营业的结果会有 NORMAL、GOOD、PERFECT 这 3 种，其中最佳的当然是 PERFECT（パーフェクト），提升的情绪和赚取的炸弹数都是最高的。当偶像的情绪为“高”时，一次 PERFECT 营业可以增加 5 个炸弹。

选择营业时，名称前面有感叹号标记的即为主要营业。主要营业可视为主线剧情，完成每一章节的全部主要营业后便会迎来试演会。部分主要营业需要回信才会出现。

营业的答案是固定的，但位置不固定，具体可参照后面的全 PERFECT 营业表，可确保次次完美。



试演会



①兴趣槽 ②合格率
③剩余时间 ④发动炸弹

试演会历代是偶像工作的最重点，这回也不例外。不过这次的试演会全部是主线剧情，必须参加才能推动剧情分展。试演会的结果会对剧情产生影响，有时是进入不同的分歧，有时是直接结束游戏。全部获胜就能进入最佳结局。

这回试演会的玩法被大幅简化，变为和过去祭典时类似的玩法一连续使用炸弹。炸弹数量是在营业中赚取的，每章开始时归零。试演会的评委只有一人，根据他的兴趣会影响你的成功率，比赛时你看不见其他选手，她们也不会对你构成威胁。

在使用炸弹后，会出现一个快速滑动的轮盘，玩家要用触控笔点中 GOOD，这样就能增加评委的兴趣分，而这个兴趣分也等于成功率；如果点在 BAD 上，就会倒扣兴趣分。不过评委最低对你也有 10% 的兴趣分，如果你无聊的话可以反复读档来确保通过。



现实世界

和过去的系列作品一样，这个 876 社在现实世界里也是存在的，地点是在东京都品川区的某个位置，路况啥的和游戏里没有什么区别。当然，现实世界里的这儿，并没有一个叫 876 的事务所。可以从 GOOGLE 地图来查询具体地址，网址是：http://u.nu/2gvc

偶像成长讲座

正如前所述，这回的试演会难度下降了不少。不过如果你的能力过低的话，评委的起评分只有10%，这样要想胜出的话就比较难了。因为评委的兴趣会不断下降，而炸弹到了后面会越来越快，就算是神仙下凡也不能保证次次点中GOOD。所以还是好好提升自己的能力为妙。此外务必要让自己的属性和流行属性一致。

能力分析

在游戏中偶像的能力被分为三个部分：VISUAL、VOCAL和DANCE，分别代表形象、唱歌和舞蹈。根据这3个部分加起来的值，游戏会评出能力等级（IMAGE LEVEL），



即综合能力越高，能力等级越高。能力等级的上限是16级，评价是“偶像之神”。如果能力适当的话，6级就能顺利通关了。

游戏中会以一个圈来代表当前偶像组合的能力，我们称之为“能力圈”。其中红色为VOCAL，蓝色为DANCE，黄色为VISUAL。大家可以看到，同一个能力又分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中深色部分为基础能力，浅色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服饰、歌曲等增加的能力。

流行属性

这回的试演会只有一个评委，该评委仅代表当前的流行属性。为了从他手上拿到很高的起评分，一定要把自己的属性变得与流行属性一致。

自己的属性指的是3种能力中最高的一种，假设VOCAL最高，那么你的属性就是VOCAL，在VOCAL流行的时候就比较有利。在能力圈中，流行属性会以3颗星来表示。比起老老实实上课来，更换对应属性的服饰和歌曲要更加简单。

由于这次歌唱课的难度很高，所以当流行属性为VOCAL时就比较麻烦，如果嫌麻烦的话可以用存档读档来避免这种局面的发生。



服饰加成

服饰对能力的加成相当多，在3种能力比较接近的时候活用服饰的加成效果，可以方便地更改自己的流行属性。查看加成效果的方法是看简介，其中ボーカル为VOCAL，ダンス为DANCE，ビジュアル为VISUAL。

这回的服饰取得比较麻烦，只能在周日的晚上随机获得。除了服饰之外还有可能取得FANS来信，或是一无所有。如果顺利通过试演会的话，会直接跳过周日，从而丧失机会。

情绪

情绪（テンション）本来是游戏中非常重要的数值，不过随着系统的简化，其作用也大幅简化。情绪这回的作用是影响上课的成绩和试演会时的表现，越高越好。另外情绪对于营业时取得的炸弹数有修正。

在画面左上方的情绪槽可以看到当前状况。情绪槽共有3种颜色，桔色为高，黄色为中，蓝色为低。对话、试演会成功、上课时取得好成绩均会导致情绪上升，相反则会令情绪下降。

歌曲加成

由于游戏系统大幅简化，这回歌曲的惟一作用就是影响能力。本作有4首新曲，除了《"HELLO!!"》之外，其他3首新曲一开始不能使用，需要剧情发展之后才能使用。

每个动作模式都对应一种能力加成，利用改变动作模块可以更改歌曲的能力加成。不过这个步骤实在太麻烦了，不如直接换歌简单。

值得一提的是《Dazzling World》还有男声版的变化，除了剧情中最后一曲固定为男声版外，在舞台模式中选择秋月凉，再按住L或R键选择这首歌的话便可听到男声版。

名称	能力加成	出处
"HELLO!!"	Vocal	本作原创。
ALIVE	Vocal	本作原创。日高爱角色歌。
プリコグ	Visual	本作原创。水谷绘理角色歌。
Dazzling World	Dance	本作原创。秋月凉角色歌。
THE IDOLM@STER	Dance	街机版原创。
shiny smile	Vocal	《偶像大师 Live for You!》预约特典。
relations	Dance	X360版原创。
GO MY WAY	Visual	X360版原创。
エージェント夜を往く	Dance	街机版原创。
キラメキラリ	Visual	《偶像大师SP》第一弹下载内容。

偶像等级

以前影响结局的重要因素——偶像等级这回也简单了，只要不断发展剧情就能令其上升，到了A之后即可迎来最终结局。偶像等级这回在游戏里其实只是代表章节。

偶像攻略

好了，接下来是每个偶像的攻略。下面会为大家列出所有的剧情分歧，以及营业的答案。需要说明的是这回营业的出现条件比较复杂，包括连续休息、连续上课、属性和流行属性是否一致，甚至有的还要求主要营业失败才会出现。如果单从通关角度来说的话，完成主要营业就绰绰有余了。下面表中红色的即为主要营业，为节省篇幅所有营业均只列出PERFECT的答案。

表中用（）表示的部分是指触摸剧情，凡是出现脸的触摸剧情，均需要先点住脸之后再往指定方向拖动，表中不再赘述，请在使用时注意。触摸剧情由于判定比较严格，要特别小心，建议事先作好记录。表中出现的左右方向均是相对于玩家而言的，和游戏中的提示是相反的。

AI HIDAKA

声优：户松遥
年龄：13岁
生日：6月25日
身高：149cm
体重：40kg
血型：O型
三围：78-55-79
兴趣：抢购减价商品、捞金鱼



元气少女的顶级偶像之路

日高爱

爱的母亲日高舞曾经是一名顶级偶像，不过16岁生下爱之后就退出了娱乐界。爱非常崇拜自己的母亲，也想成为一名偶像，但自身的能力非常有限。爱在天海春香的介绍下来到了876社，876社的社长想以“日高舞之女”的名义来让她出道，但爱恳求社长让她以自身的能力开拓星路。

★ 剧情分歧一览 ★

偶像等级 F	
热血ダメ候补生の挑战！	
↓胜利	↓败退
升为 E 级	结局 1

偶像等级 E		
仲间？ライバル？同期と胜负		
↓胜利	↓败退	
小さな骑士样	脱力！？元气をとりもどせ！	
↓胜利	↓胜利	↓败退
升为 D 级		结局 2

偶像等级 D	
スターへの挑战	
↓胜利	↓败退
	南の岛 バカンス
	↓
思いがけない试练	
↓胜利	↓败退
升为 C 级	结局 3

偶像等级 C		
新たな一步		
↓		
骚然！归ってきた巨星		
↓胜利	↓败退	
	炎のランナー	
	↓胜利	↓败退
升为 B 级		结局 4

偶像等级 B		
照らされたブリリアント・ロード		
↓胜利	↓败退	
	转身！？バラエティ・プリンセス	
	↓胜利	↓败退
升为 A 级	结局 6	结局 5

偶像等级 A	
とどけ、爱の歌！	
↓胜利	↓败退
最佳结局	结局 7

★ 全营业完美指南 ★

偶像等级 F

热血ダメ候补生の挑战！

营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ファーストライブ	30 人？	（点住中央后，从左上往右上拖动）	（点住中央后，从右上往左下拖动）	（点击胸口的虫）
アイドル研究	アイドル活动っ！	实力ないもん	それ、持ちたい！	
バックダンサー	ダメで元々ですよね！	崩れないようにする！	（点住中央后，从下往上拖动）	
歌のテスト收录	くやしいです	トウガラシ饮んだみたい	（点住喉咙不放）	
买出し	超ガトーショコラ	ドライアイス	（擦掉冰淇淋）	
CD 制作	インディーズ	自分の歌！	CD に焼きつける！	
歌词の勉强	（点击口）	（点击喉咙）	（先点眼睛，再点鼻子）	
グッズ贩卖	长い机	私が上に乘ります	呼び迂みしまーす！	

偶像等级 E

仲间？ライバル？同期と胜负

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ライブ（ライブハウス）1	ストレッチ！	ドン！	（点住中央后，依次往左侧、右侧、左侧拖动）
ライバル研究	いなかつた	ダメそう	あたし、バカだから？
ロングライブ	自分のため	コーラ	（点击胸）
社长のつきそい	见なかつたような……	（点击画面左侧柱子旁的人影）	应援してください！
はじめての杂志取材	たくさん话すぞー	ひまわり色！	歌の练习用テープを
绘理とウェブラジオ	乐しそうですね！	いい天气でしたよね！	会った时の话
撮影会	もつしもーし	どこかのアイドル？	（依次往左、右、下拖动）
电波ソング收录	パピパピパピパピパピーン	デンデンデンキダドーン	（点击右手）

小さな骑士样

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ボディガード	（观察所有方向）	こらしめちゃいます	（点击头）
まなみと待ち合わせ 1	犯人から？	战いたいかも	文句言いますっ
レッスン	凉さんの追っかけ！	（点击眼镜）	追いかけない
绘理とゲームショー	两替机！	（点击眼睛）	（点住中央不放，有 3 次）
ある日の风景 2	日高 爱	チューリップとか？	クレヨン！
スーパーライブ	……いいよ	ビーフ	チョコレート

力！？元气をとりもどせ！

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ある日の风景 1	热いんだもん	ボウズ？	ママ
ライブ（ライブハウス）2	まなみさん？	开始 迟らせてーっ	（快速点脸颊两次）
オーディション说明会	トモダチと思えば	15 时！	心配しないで
凉とメイド契茶（トーク）	やらされたとか？	叫ぶしかっ	こんにちは ご主人样！
ペットショップで写真撮影	じゃれ合う？	鼻で笑って！	タッチ（颊）
ボートレース场	イベント	一气に追い上げ	赤が胜つ

偶像等级 D

スターへの挑战

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ビデオ收录	ホシイミキ？	がんばりますから！	（点击头发）
歌谣フェスタ	なにか饮み物～	お笑いトークするしか！	お愿いしますっ！
ダブル・トレーニング	高すぎ？	（从中央往下拖动）	うわ——んっ！
最终作战会议	话してもいいですか？	あたし流だから！	ふたりとも胜ちましょう
アイドルだらけの水泳大会	马！	凉さんスプラッシュ！	（对腋部搔痒）
ある日の风景 3	お仕事中？	怒られた？	お花屋さん！

南の岛 バカンス

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
テントへの侵入者	蚊です！	（取下绘理的发卡）	（点击胸）
ビーチでスモウ	ヒラリと！	ジャーンプ！	（给肚子搔痒）
みんなで温泉	凉さん！	绘理さん！	サル！
浜辺をパトロール	大きな木の实？	ヤリ投げ！	连续投法！
山でサバイバル	元气、出しましょう	わき水です！	イチゴ！
カレーをつくろう！	挑战ですっ！	アサリです！	长めに炊きます！

思いがけない试练

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
まなみと话し合い	（不断触摸胸部）	お家の事情？	……元气で
尾崎と待ち合わせ	ショックですっ！	まなみさんがミスでも？	（反复往正面拖动）
社长と话し合い	なんとなく？	助けてあげて！	アイドル、がんばる事？
サヨナラ・ライブ	ガッカリしました	まなみさん？	一绪にステージへ！
ショッピング	动物のアクセサリー	お供え物？	チョキ

偶像等级 C

新たな一步

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ある日の风景 4	すごい势いでしたか？	（点击手）	ステージに飞び入り
オーディションエントリー	首にかけてきます！	マンガみたいです	合同レッスンです！
雪步と特训	经验の差ですか？	おぼれちゃうくらい？	（往上方拖动）
お茶の CM	せんちゃ？	いいですね！	ママー、おかわり！

骚然！归ってきた巨星

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
雪步の特别予选	パーフェクトですよね？	ナゾの覆面アイドル？	くわしく知りたいです
雪步と TV 收录（2 本）	ママ！？	（点住脸颊不放）	やっつける！
社长と营业まわり	あたし？	どこで知りました？	（依次往左侧、右侧、左侧、右侧拖动）
雪步と待ち合わせ	穴を掘って埋まりたい	ホントに？	もっとがんばる！

炎のランナー

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
クランク・イン！	どうなるかわからない？	ひとりで全部走る	ぶっちぎりの 1 位！
ドラマパート撮影	（轻点脸颊）	つかまってください！	夕日キレイですね
驿传大会（往路）	グッと耐えて！	水、水！	ここで胜负っ！
驿传大会（复路）	（依次往上、下、上、下、上、上、上、下方拖动）	タスキを！	スタジアムで胜负！

偶像等级 B

照らされたブリリアント・ロード

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
番组打ち合わせ（TV 局）	ALIVE？	（在双眼间来回拖动）	なんの关系もなし？
まなみと待ち合わせ 2	普通に就职しただけ？	まわるお寿司屋？	まなみさんと战いたくない
TV 局开局イベント	ゴボゴボ	このまま全力で！	（触摸胸部）
春香と待ち合わせ	ちょっと海を！	初耳です！	（往上方拖动）
春香の部屋へ招待	タッチ（ぬいぐるみ）	クッキー？	春香さん食べさせて！
春香と歌番组	私服のままです	反面教师！	（触摸头）
アイドル座谈会	天海春香です	いえ、まんまです！	デパートのお姉さん

转身！？バラエティ・プリンセス

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
バラエティ番组打ち合わせ	负けたばかりだから	大げさだよ	歌は琐てないもん
アイドル・ランキング	ありがとう、お兄ちゃん	先生	若さ！
占いバラエティ	いいことだけ、信じます！	（点击手）	今晚のメニュー
お宝鉴定バラエティ	大切にします	—	爱の母子手帐
スポーツバラエティ	スキューバダイビング	いじわる	（点击腹部）

偶像等级 A

とどけ、爱の歌！

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ドームライブ	丈夫ですから	偶然？	（反复触摸头）
代表曲を探せ	心配されてる？	一番好きな歌	ALIVE？
ママにお愿い	ALIVE 贷して！	あたしの憧れだから	ママよりすごいもん
ALIVE トレーニング	ずっと闻いてたから	（点击胸）	あたしらしさ

事务所的海报

在事务所里的时候，留意背景中墙壁，你会看到 NBGI 游戏的海报。尽管图很小，NDS 的分辨率不高，但熟悉 NBGI 游戏的人应该还是能认出来的。



水谷绘理

自闭宅女奋斗史

水谷绘理是一名有自闭倾向的标准宅女，平时只对网络感兴趣，出门只会去秋叶原。曾将自己的舞蹈视频上传到视频网站，结果引起轰动，成为耀眼的网络偶像。她的活跃引起了制作人尾崎玲子的注意，听过她的一席话之后，绘理终于决定走出来成为一名真正的偶像。

ERI MIZUTANI

声优：花泽香菜　体重：36kg
年龄：15 岁　血型：B 型
生日：3 月 7 日　三围：82–53–76
身高：152cm　兴趣：编辑视频、拼图

剧情分歧一览

<table>
<tr><th colspan="2">偶像等级 F</th></tr>
<tr><td colspan="2">歌わないアイドル?</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>升为 E 级</td><td>结局 1</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 E</th></tr>
<tr><td colspan="3">仲间? ライバル? 同期と胜负</td></tr>
<tr><td rowspan="2">↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">贩促、反则? セルフプロモーション</td></tr>
<tr><td colspan="2">↓胜利</td><td rowspan="3">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">リアルで胜负! ネットアイドル・サイネリア</td></tr>
<tr><td colspan="2">↓</td></tr>
<tr><td colspan="2">升为 D 级</td><td>结局 2</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 D</th></tr>
<tr><td colspan="3">潜入・咒いの馆</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td>スターへの挑战</td><td colspan="2">南の岛 バカンス</td></tr>
<tr><td>↓</td><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">升为 C 级</td><td>结局 3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 C</th></tr>
<tr><td colspan="3">アイドルの咒い? 忍び寄る影!</td></tr>
<tr><td colspan="3">↓</td></tr>
<tr><td colspan="3">囚われた过去の真实</td></tr>
<tr><td colspan="2">↓胜利</td><td rowspan="3">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">（オーディション后的选择）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">↓信じる</td><td>↓信じられない</td></tr>
<tr><td colspan="2">过ぎ行く时间、止まった光</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>升为 B 级</td><td>结局 5</td><td>结局 4</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 B</th></tr>
<tr><td colspan="3">过去からの新生</td></tr>
<tr><td rowspan="3">↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">片翼の天使</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>偶像等级 A</td><td>结局 7</td><td>结局 6</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">偶像等级 A</th></tr>
<tr><td colspan="2">望みと愿い</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>最佳结局</td><td>结局 8</td></tr>
</table>

全营业完美指南

偶像等级 F

歌わないアイドル?

营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ビッグライブ监赏	わからない	大変そう……	（依次往左上、右上拖动）	（让视线转 3 圈）
ライブ练习	だめ……こわい	知らない	（3 次行动，分别往右、左、右拖动）	（顺序往右、左、右拖动）
歌い方の研究	结婚式があるの	（不断触摸禁音标志）	カラオケ必胜法	
歌のテスト	歌おあずけ?	がんばって歌います	うん、气おつける	
ロケ（ロケバス）	激辛ハバネロ味	中学生レベル	（触摸爱的头）	
体力トレーニング	……うん	……いいけど	ランニングマシン	
映画エキストラ	チョイ役の事だけど?	すみません	しゃべらずに走ろう	
バラエティ出演	ギャラリー?	……不自然?	（摸脖子）	（摸凉的脖子）

偶像等级 E

仲间? ライバル? 同期と胜负

营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
ステージング特训	实力の近い人が、相手?	踏み台にする?	（依次往上、左、左上、左下拖动，左右是随机的）	（左上）
オーディション研究	人类は狙われてるの	（サイネリア）	トモダチになっちゃう?	
ミーティング 1	（点击胸不放）	うん	うん、ありがとう	
まなみの呼び出し	悪いこと?	检索?	ここで待机?	
路上ライブ	犯罪者?	ありがとう	（点击额头不放）	
キャラクターショー	バカみたい?	ゴミのポイ琐て	（先往左上方拖动，再不断划圈）	
芸能ニュース・チェック	热爱中らしくて	わからない	恋爱とかわからないし	

贩促、反则? セルフプロモーション

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ある日の风景 1	ううん、真剣	バナー	（点击眼睛）
ネットチェック	みーちゃん	☆☆☆☆☆	超かわいい CD でした☆
ネットで宣传大作战	配ってくれますか?	スレッド立てられる?	チャットのテスト中
サイン会	サインペン	Ellie	（视线下）
写真撮影	苦手だから	はい	（水平拖动）
ステージの衣装合わせ	デザイン?	爱のムチ?	尾崎さんいるかな?

リアルで胜负! ネットアイドル・サイネリア

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
尾崎と营业まわり	サイネリア!	知り合い	尾崎さん、仕事…
ある日の风景 2	つかれるから?	…游ぶ?	（反复点击サイネリア胸部以上的皮肤）
街头イベント	言いすぎ	やりすぎ	まわり、见た方が
オーディションリハーサル	歌、歌いたくて	ソワソワ?	いっしょに踊る?
水着ビデオ撮影	…むれる?	ひかげぼっこ	水游び
ライブ（ライブハウス）	见学?	（左右拖动）	居心地?
ムービーチャット	姉ちゃん?	ウソをつく	姉妹?

偶像等级 D

潜入・咒いの馆

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
潜入！幽灵屋敷 1	怀中电灯?	凉さん！?	わたし……追う
潜入！幽灵屋敷 2	F?	かわいそう?	（点击足迹）
对幽灵兵器の调达	ガンコン?	成り行きで	赤外线センサー?
幽灵と决战！	起动……!	……趣味?	センサーをうまく使って
ウェブドラマ	ネット	パソコン	ネット
ポエム作り	ポエム、知ってる?	コピペ?	little chip
ライブ（市民ホール）	うん	停电?	……わたし?

スターへの挑战

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
尾崎とミーティング！	……难敌?	……荒けずり?	发の色、似てるから
爱とトレーニング	气持ちをやさしく?	体中を振动?	今回だけは
星井美希ライブ	白鸟……	间に合わせる	（点击头）
ラスト・トレーニング	かならず	……光?	（先往上，再左右来回拖动）
アルバム制作	悪战苦斗?	……再考?	AUTUMN MOON
ネット调查	ありがとう	星井美希	（点击头）
フォト・コンテスト	アイドルなんです	アイデア?	撮影スタジオ
テレビ局に挨拶	编成局长	こんにちは	いいえ

南の岛 バカンス

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
立って……アンテナ	（点击爱的呆毛）	いい气分?	高いところ、行く?
ビーチでスモウ胜负	盐、まかないと	（把凉的视线往下拖动）	（让爱的视线转圈）
温泉で耐えろ！	17?	つうふう?	见守ってて
海からのメッセージ	……困った	……约束が	书き文字?
山からのメッセージ	ハイカー	豆粒みたい	おーーいっ！
テントで怪谈话	声、低いから	……………	首なしアイドル

偶像等级 C

アイドルの咒い? 忍び寄る影!

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ミーティング 2	……ウソ?	ピアノ?	うん、受ける
ドラマのオーディション	人间?	今、どこに?	サイネリア
幽灵屋敷の调查	（不断擦サイネリア的脸）	ここの管理人?	次回、乞ご期待
店头プロモーション	完卖必至?	角が立つ?	（点击顶棚）
レコーディング 1	どうすれば?	南米の人?	（左右来回拖动）

偶像等级 C			
囚われた过去の真实			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
おはらい	はやくじ?	临兵斗者皆阵列在前!	まぼろし?
凉からの呼び出し	……亲友?	(点击肩)	完全に……白黑つける
ミーティング 3	riola	远い记忆?	梦の继承者?
律子に报告	ちょっとだけ游ぶ?	协力、感谢します	ネットで调查?
过去ログ检索	……本当?	(快速上下拖动)	证据をつかむため?
クイズ番组	かなり	リアプロジェクション	PC の问题
美术展の PR	イメージキャラクター	『接吻』	必见です
ベストアルバム选曲	だけベスト	つまらない气が	コンセプト合わせ?
野鸟保护番组	レッドリスト	(视线往右上拖动)	(视线往左下拖动)
过ぎ行く时间、止まった光			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
凉と待ち合わせ	おはよう?	チーフ・プロデューサー?	わたしと接点を持つため?
尾崎と对决?	食べられはしない?	できない	うん
作战会议	买い言叶?	ケジメ?	(抚摸额头)
ネットアイドル表彰式	とても名誉?	(左右来回拖动)	应援してね

偶像等级 B			
过去からの新生			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
亚美にあいさつ	キャサリン・エドワーズ	(从中央往左右各拖动 1 秒钟)	ジャンケンで胜った方
ある日の风景 3	人间不信?	轻く见られてる?	わたしの部屋に招待?
レコーディング 2	尾崎さん?	……歌词?	立ち会って
新曲の作曲	ふんふんふん、ふんふんふん	何日彻夜してでも	ううん、违う
ある日の风景 4	セレクトショップ?	ひらめき	帽子?
亚美と子供番组	仕事放弃?	好きなことして、游んで	(抚摸亚美的脸)
二人とレコーディング	亚美真美です?	コーラス、入れる?	ふたりで、小声で
片翼の天使			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ドームライブ	ネットアイドルです	モノマネをします	プロデューサー
小说出版记念イベント	实写映画化?	别の作家さん?	やったらウソツキ?
花火大会	大きく口关きたい	パーティー会场で?	尾崎さんの事…?





偶像等级 A			
望みと愿い			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
伊织のファンイベント	每日メールするほど	足引っかけるしか!	昔とおなじこと
TV 收录	やってないです	いい人	きびしくて、耐えられない
水濑家への招待	ショートブレッド	うん……	(点击手)
オーディションの准备	ブログで?	赖りになるね	もう少し、いてもいい?



秋月凉

凉哥纯爷们，铁血真汉子

秋月凉其实是标准男生，只是由于长得过于秀气，经常被同校男生。为了摆脱这个尴尬的局面，凉决心成为一名迷倒女生的帅气偶像。他在堂姐秋月律子的帮助下来到 876 社，但社长威胁说“只能让女生出道”，同时又许诺在他成为顶级偶像后让恢复男儿身出道，于是凉哥只好变身凉姐踏上星光大道了。

RYO AKIZUKI

声优：三瓶由布子　体重：54kg
年龄：15 岁　血型：O型
生日：9 月 15 日　三围：80–59–80
身高：162cm　兴趣：家务活

全营业完美指南

偶像等级 F			
定破りのデビュー			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
女装で散步	つまずきそう	よし、优胜するぞぉ	(依次往右、左、下方向拖动)
TV 局见学	「きゃー」って感じ	(来回点击双肩)	别のトイレ探そう!
水着でアピール	爱ちゃん、大丈夫?	やぁん、はずかしい…	(点击肩)
ミニサイン会	はい、凉です。	グラフィックボード	なにも浮かびません
ライブハウス	急いで、引っ迂んで	ごめんねー?	料理の话
ヒーローショー	元气すぎるから?	助けてー、ブラリオン!	爱してます、ブラリオン
歌のコーラス	ピンマイク?	ほら、深呼吸	(点击肩)
チラシくばり	ちゃんと手渡そうよ	おねがいします～～～	(点住头不放)

偶像等级 E			
仲间? ライバル? 同期と胜负			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
神社で待ち合わせ	はい	イトコです	(点击真的拳头)
深夜のトレーニング	すみません、先辈	(来回点真的双腕)	见てくれる、谁か?
ミーティング 1	事件ですか?	どうします?	トモダチですもんね!
记者会见	ありがとうございます	コンサバティブな关系	(依次按右、左、不动、不动、右的顺序拖动)
握手会	应援?	ですよねぇ	(顺着视线的方向拖动)
ライブ（市民ホール）	疲れてる?	にんじん	ハチミツ
ファンイベント	散步乐しいよね	昔は笑いていた?	バターゴルフ
小さな骑士様			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
ある日の风景 1	ちがいます	(往下方拖动)	事务所へ行ったけど?
ファンを说得	たのむしか!	ありがとう	サインしてあげる!
ある日の风景 2	(不断把视线拖回中央)	生き别れの弟なんです	犬にエサあげなくちゃ
杂志取材	秋月凉	菊地真	ハニカミアイドル
TVCM	得意です!	元气だった?	(往上方拖动)
ライブ	仕事中ですか?	恶く思わないで	目标が见えない时?
なりきれ　イメトレ大作战			
营业名	选项 1	选项 2	选项 3
バレンタイン特训	いえ、别に	(往右侧拖动)	もらって……ほしいな……
クリスマス特训	左右の肩を交互にタッチ	手编みのテブクロ?	(点击额头)
究极の特训	ゆずりません!	誓い……ます	赤ちゃん、ほしいな
メイドさん特训	ゴスロリ?	にこー!	はわわわわっすみません～
恋の砂浜特训	……80	アイスクリーム	见ないでぇえっち～
卒业式特训	スランプ?	ボタンください	ダメかも
不治の病特训	血液の病气	今日までありがとう	何か心配事でも?

隐藏剧情　把三名角色的最佳结局通关后，选择系统存档，之后在故事模式里就会追加新的章节“それから……”大红大紫之后，等着大家的将是什么呢？总之是很有一看的价值。

★ 剧情分歧一览 ★

<table>
<tr><th colspan="2">偶像等级 F</th></tr>
<tr><td colspan="2">定破りのデビュー</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>升为 E 级</td><td>结局 1</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 E</th></tr>
<tr><td colspan="3">仲间？ライバル？同期と胜负</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td>小さな骑士様</td><td colspan="2">なりきれ！イメトレ大作战</td></tr>
<tr><td>↓</td><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">升为 D 级</td><td>结局 2</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 D</th></tr>
<tr><td colspan="3">ドキドキ？キュートなライバル登场</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td>南の岛 バカンス</td><td colspan="2">潜入・咒いの馆</td></tr>
<tr><td>↓</td><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">升为 C 级</td><td>结局 3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">偶像等级 C</th></tr>
<tr><td colspan="3">试される心・チャンスをつかめ！</td></tr>
<tr><td rowspan="3">↓胜利</td><td colspan="2">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">鲜烈レビューツアー</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td rowspan="3">↓败退</td></tr>
<tr><td colspan="2">玉碎觉悟！？新しい力を手に入れろ</td></tr>
<tr><td colspan="2">↓</td></tr>
<tr><td colspan="2">升为 B 级</td><td>结局 4</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">偶像等级 B 级</th></tr>
<tr><td colspan="2">梦、ゆがみの果てに</td></tr>
<tr><td rowspan="3">↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>大告白 进むべき道は</td></tr>
<tr><td>↓</td></tr>
<tr><td>升为 A 级</td><td>结局 5</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">偶像等级 A</th></tr>
<tr><td colspan="2">仆は男だ！</td></tr>
<tr><td>↓胜利</td><td>↓败退</td></tr>
<tr><td>最佳结局</td><td>结局 6</td></tr>
</table>



★ 全营业完美指南 ★

偶像等级 D

ドキドキ？キュートなライバル登场

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
オーディション第 1 次审查	梦子ちゃんまちがえた？	寝坊しちゃって	气にしないで
オーディション第 2 次审查	リラックスしてね！	クツ、脱ぐしか！	（抚摸头部）
ミーティング 2	イヤガラセを？	そんな……	见ないフリ、できないから
梦子を说得	そうかも	ご、ごめん	ない
杂志インタビュー	そそそそそそうなんだ	短いと、はずかしい	ジャンパースカート！
ロックソング收录	女です！	（点住下腹）	ぎゃおおおおおおおおん！
アイドル运动会	これはマズい！	はずかしいから？	先に着替えさせて
美容室（お试し）	コラーゲン	（点击脸）	（在身体上拖动）

南の岛 バカンス

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
テントでむんむん	（点击胸）	むれてて	なにか气づいた？
ビーチでスモウ	负けないよ！	（点击手腕）	（点击肩）
ドキドキ温泉！	热いから	はずかしいから	（不断往下方划）
OOOがない！	胸パットがない！	アクセサリーなの	お守りだから
山歩き	足、ひねった？	私が背负うしか！	すこし寝る？
スイカ割り	（往左边大幅度拖到底）	（往右边小幅度拖动后定住）	垂直斩りぃ！

潜入・咒いの馆

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
潜入！幽灵屋敷	私も连れていって	ここにいるなんて	两方！
ある日の风景 3	（点击头）	友达用	绘理ちゃんのため
撮影最终日	幽灵は！	（往上方拖动）	あの光をねらって！
ある日の风景 4	くしゅん！	调子悪い日で	……いえ、平气です
グッズ会议	ファンがよろこぶ？	ポスター	MP3 プレイヤー！

偶像等级 C

试される心・チャンスをつかめ！

营业名	选项 1	选项 2	选项 3	选项 4
武田の招待	梅こぶ茶	ポップス	アイドル？	
歌番组	もちろん	乐しみましょう	（点击右手）	
野外ライブ	ひどい目にあわす气？	（点住胸部不放）	空にあげよう	
やよいの家	TV、立派ですね	家族のため？	私たちは	
社长とミーティング	まなみさんのこと	实家の都合	まなみさんの心配しないこと	
クイズ番组	やよいさん！	よーし、答えます	コロンブス！	やよいさんおねがい！

鲜烈レビューツアー

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
演技の稽古・初级编	真さんです	りんご！	（点击脸颊）
演技の稽古・中级编	ヴァンパイア	（点击头）	世界を暗に沈めに！
演技の稽古・上级编	ロミオですね	がんばってますね	ジュリエットやります
演技の稽古・和风编	おもてをあげい	无实だと申すか	黄金のマイクを！
演技の稽古・中华风编	赵云	ユニットの契りを！	（点击胸）

玉碎觉悟！？新しい力を手に入れろ

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
千早のライブ	忙しいところお邪魔します	テクノ系？	ファンを？
チャリティ・イベント	（左右来回大幅度拖动）	リズムに身を任せます	千早さんがわかりません
梦子と待ち合わせ 1	泣かせて	ゴミ箱にポイだー！	新曲！
作曲依赖	私にピッタリのが！	伟大なライバルです	今の自分を越えたい
レコーディング	あまりよくないです	（点击胸）	男性パート歌って下さい
立食パーティー	（点击肩）	アイドルの乐しみ？	小さい方がラクです！

偶像等级 B

梦、ゆがみの果てに

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
梦子に会いに	话を闻きに	（擦掉眼泪）	悪くないよ
武田と话し合い	追い迁まないで	……そうです	そうかもしれません
あずさと待ち合わせ	ばか～～～～	见えます	ステキな人ですね
社长とミーティング 2	女の子をやめます！	ファン？	OK です！
ブライダル CM	ウェディングドレス	つつましい奥さん	（顺着头发慢慢拖动）

大告白 进むべき道は

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
梦子に秘密を！	アイドルじゃないか	男なんだ！	ちがうよ
TV 收录	まなみさん！	仕事ですか？	また会えますか？
武道馆ライブ	反应を	（依次在 2 层的右、左、中三处来回拖动）	ありがとー！



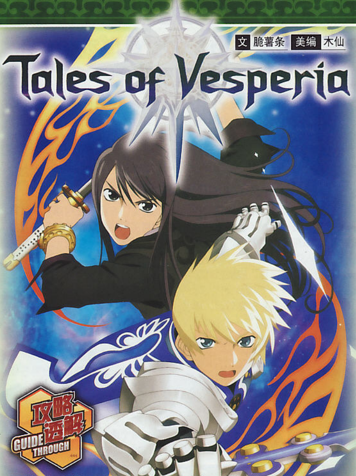
偶像等级 A

仆は男だ！

营业名	选项 1	选项 2	选项 3
歌番组收录	キンチョウして……	男の子なんですっ！	おとなしく歌おう
歌番组放送	压力？	いさめにきたの？	仆の使命だから
梦子と待ち合わせ 2	そうとも言えるかな	1%でも	ちがうよ
对策ミーティング	交涉先がですか？	コネですか？	オールド・ホイッスル？

文 脆薯条 美编 木仙

Tales of Vesperia



通关时间：一周目 NORMAL 难度通关约 30 小时，HARD 难度约 45 小时。

薄暮传说	NBGI	角色扮演
PS3 Tales of Vesperia		日版
2009年9月17日	1～4人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

本次 PS3 版的《薄暮传说》增加了许多新要素，作为移植版来说已经是相当厚道了。作为一个玩过 X360 版的传说老玩家来看，《TOV》带给我的感触还是不及当年的《TOA》。一个是巅峰时代的产物，另一个则是次世代第一款《传说》。游戏的系统相比以往的“《传说》系列”作品没太大的变化，要说的话与其他作品最明显的差别便是刻画了尤利这个富有正义感且做事一意孤行的主角。

系统详解

战斗时的操作			
○	普通攻击	R1	切换／锁定目标
×	术与技	R2	发动FS技
△	指令菜单	左摇杆	与目标直线方向上的移动
□	防御	L2+左摇杆	在场景内自由移动

技能系统

首先这次的技能系统不像《深渊传说》中那样可以全人物完美装备，只能有选择性地装备。而这些技能基本都是附加在武器上的，需要装备该武器打到敌人获得 LP 来获得技能点数，练满之后便可以装备了。装备技能还需要人物的 SP 点数，SP 点数只能随人物升级而增加。

FS系统 Fatal Strick

这个系统只有在高难度下才会体现出实用性。敌人的抗打属性一共分为 3 种，蓝色为浮空属性、红色为倒地或吹飞属性，而绿色主要是一般特技与奥义，各个招式的特性可以在术技栏里看到。用特定的招式攻击敌人才会更快地出现 FS 提示，一旦出现光圈后按下 R2 便能发动，普通杂兵会被直接秒杀，而对 BOSS 时会加大伤害。



BA系统 Burst Artes

通俗点说来，这就是一个小秘奥义系统，也是本作中的全新系统，需要在爆气的状态下使用。发动的方法是在奥义或中上级魔法中按住“×”键，然后对应的奥义或魔法就会产生变化。另外，在装备了“疾风”、“俊敏”之类的技能下也会对奥义产生变化效果。例如朱蒂丝的“封尘冲月华”在装备了“疾風”和“俊敏”2 个技能后会变为“风尘封缚杀”。

OVL系统 OverLimit

俗称爆气，喜欢《传说》的玩家应该很了解，画面左边的长条槽就是 OVL 槽。而本作中的 OVL 系统被强化了许多，这也是我本人觉得游戏中最不严谨的地方。

1 级时可以普通攻击与技术无限连，魔法咏唱时间缩短，并且可以发动 BA。

2 级时可以随意攻击到敌人的任何状态，有强制起身的效果，并且魔法咏唱时间大幅缩短。

3 级时术技不会消耗 TP，并且可以使用秘奥义。

4 级时全身附带刚体效果，即受到敌人的攻击后不会产生硬直，并且受到的伤害是通常的 1/2。

注：PS3 版追加的等级目前效果不明。



流程攻略

帝都 ザーフィアス

剧情过后就可以先熟悉一下操作了，屋子外面便是记录点，一路向广场走发生魔核被盗的剧情，和爷爷对话完毕后尤利打算独自前往公馆调查，楼梯处会发生剧情得到记事簿“ワンダーログ”，在这边的商店可以买到调查敌人能力的道具，由于后面有的 BOSS 只能打一次，所以推荐买上 15 个。来到公馆门前发现正门无法进入，然后调查一下房间左侧的小窗户后翻入屋内。楼上最左侧的房门会触发剧情，所以先把场景中的物品都搜刮干净，接着剧情之后就是教学战斗了。如果玩过 X360 版的玩家就可以直接跳过了，完成后尤利被赶来的帝国士兵团团围住，接下来就是一顿暴打。

牢房中碰见大叔雷文，剧情后获得钥匙“牢屋のガキ”，之后就可以离开这里了，从铁门右侧的木箱中取回装备，出去来到大厅便能看见女主角艾丝缇尔（エステル）。由于艾丝缇尔似乎和弗林有什么关系，尤利便出手相助，战斗结束后一直往前走，中间的食堂中可以回复 HP 与 TP，如果是 HARD 难度可以在此稍微练一下等级。之后在弗林的房间中发生 BOSS 战。

BOSS ザギ

扎基（ザギ）的攻击套路很有规律，先在他身边转悠引诱他攻击，然后普通三连加“苍破刃”即可，打完后记得防御一下，扎基攻击的速度还是很快的。第二阶段女主角艾丝缇尔会来帮忙，如果是HARD难度下挑战的话，推荐把她的作战指令调成和敌人保持距离，这样也方便玩家拿到第一个秘密奖杯。

秘密任务	艾丝缇尔未受太大伤害
吸引住扎基的火力即可，同样可以在作战中设定艾丝缇尔保持距离，保证艾丝缇尔没有受太大的伤害即可完成秘密任务。	

穿过走廊来到另一侧的艾丝缇尔的房间，女主角换了一身衣服后正式加入。右侧的通道中按下机关就可以打开铁栅栏了，之后来到一个有女神像的场景，调查中间的女神像后发现秘密通道，下去后从下水道绕了一圈沿原路返回喷泉处，和老爷爷在下方对话时发生剧情，在下方的出口处得到主人们的资助，同时入手世界地图，随后拉培德加入队伍，旅行正式开始。



デイドン砦

一出来沿着路走可以看见“冒险王”宿屋，这里的怪物还是比较弱的，用来练级不错。到达“デイドン砦”后发生剧情，武器商人会教玩家如何修炼技能。爬到城墙顶上可以看见银发男子迪库（デューク），之后下来发生魔物来袭事件。由于正面现在已经无法通过了，所以众人只得另找他法，来到左下方发生剧情，得到提示后前往库奥伊之森（クオイの森）。

クオイの森

刚前进不久便可以学会制作料理了，继续前进会碰见卡罗尔（カロル），之后随之加入，同时得到怪物图鉴。需要注意的是卡罗尔的初始武器全游戏中只有这一把，如果在一周目时就想完成物品图鉴的话千万不要卖了。

花の街ハルル

走出森林后直走不远就能看见哈鲁鲁村（ハルル），剧情结束后和大家分开行动，直走会看见艾丝缇尔，剧情后往上走来到大树下再次发生剧情。然后回到吊桥这里与商店的老板对话，为了让这颗树重生，一行人打算返回森林搜集三样材料，如果有消耗道具的话，可以在商店处补充，准备完毕后返回森林。一路返回到记录点处会得到素材之一的“ニアの实”，在往前走就是BOSS战了。



BOSS エッグベア

这个BOSS的移动速度缓慢，先消灭掉杂兵后对付它就简单多了，可以绕到其背后进行攻击，BOSS的攻击威力还挺大的，注意防御。胜利后会得到另一件素材“エッグベアの爪”。

秘密任务	无

拿齐两样道具后返回村子，和入口处的村长对话后得到最后一件素材“ルルリエの花びら”，接着去商店合成“パナシーアボトル”，之后拿到大树前就能触发剧情。欣赏完动画后村长有话要交代，回到村长那里寒暄了一番后，众人再次上路。

学术闭锁都市アスピオ

从村口出来沿着道路一直走，看见像山洞一样的地方就是学术闭锁都市阿斯皮欧（アスピオ）了，由于现在还没有通行证，所以前往左侧的小屋处发生剧情，在这里还有一个料理人。进入图书馆后从旁边的门出来，顺着木梯来到广场右边的小房间，调查下面的书堆后发现丽塔（リタ）。剧情过后爬上梯子在楼上可以得到收集图鉴“コレクター图鉴”，不要忘记拿上。

シャイコス遗迹

出来后一直往右走很快就能看到夏库斯遗迹（シャイコス遗迹）。进入遗迹后直走发生剧情，从女神像下方的入口可以来到遗迹的内部。一直前进发现魔导器，剧情后就可以使用“ソーサラーリング”了，用它发射火球即可启动魔导器。通过石桥继续前进到达下一个区域，首先启动门左侧的魔导器，然后再回到有宝箱的魔导器处，启动它就会出现新的通路。往回走的时候会演示被敌人背后偷袭的情况，离开这个区域前别忘了用同样的方法拿右下方断桥处的宝箱。到达最后一个区域一路往右，左侧有一个隐藏的魔导器，启动它就可以从上方绕回到入口附近的魔导器那里，使用戒指对它发射火球后左侧的通道上会出现石像兵，消灭最后那个缩着不动的石像兵便能打开中间的石桥，最后再将左右平台上的两个魔导器点燃即可通过中间的石桥了。



BOSS ゴライアース

BOSS是个石巨人，如果是HARD难度，这战还是比较困难的。BOSS的HP高达48000，虽然它的普通攻击速度很慢，但攻击力超高，而且有强力的范围攻击，要随时注意防御。BOSS的光线攻击“Xバスター”威力极大，千万别被打倒。除此之外，这个BOSS还会使用爆气，一旦爆气后不能硬拼，见好就收。多从BOSS身后发动攻击，配合丽塔的魔法将它放倒。

秘密任务	战斗中让BOSS倒地
等BOSS发射光线前蓄力的时候绕到它背后猛攻其腿部支撑点就能让这个BOSS倒地，脚上的支撑点是一个明显的发光体。	

在返回的路上发现先前启动BOSS的那个研究人员被怪物包围了。上去帮他解围，胜利后剧情，之后可以离开这里了。

学术闭锁都市アスピオ

再次回到这里，同时也搞清了丽塔并不是小偷，之后可以得到“通行证”，同时丽塔离队。随后来到丽塔的小屋发生剧情，走到广场上丽塔又再次追了出来，之后便正式加入了。

花の街ハルル

刚进入村子后便发生剧情，收到弗林的来信之后众人打算先去与他汇合，地点是在诺尔港（ノール）。之后会和大家分开行动，首先去大树下找到丽塔，回到村口时再次碰见了骑士二人组，接下来也是教学战斗。按十字键即可爆气发动“オーバーリミッツ”。在此状态下普通攻击的次数是无限制的，特技和奥义可以不断使用，是对付后期BOSS的利器。强制战完毕后向诺尔港出发。

エフミドの丘

这里是通过诺尔港的必经之路，出了街道后前进不久便能看见，这里的敌人有些强大，需要小心前进避免被偷袭。之后在损坏的魔导器前发生剧情后，之后沿着右边的小路进入森林。这里的毒花会喷出令人眩晕的黄色气体，在战斗时请务必注意。一直往前走来到记录点发生BOSS战。

BOSS ガットウーゾ

在HARD难度下，这个BOSS的HP足足有66357，我方如果排在一条直线上很可能会被它的冲刺攻击同时撞到，这招几乎就能秒掉我方，就算是防御状态都会造成防御崩坏。战斗时最好分散在BOSS的两侧，一旦艾丝缇或者丽塔受到攻击就及时上前帮她们引开BOSS的注意。战斗中要多用周围的毒花来麻痹BOSS，尤利的“牙狼击”可以让BOSS强制倒地，之后再让丽塔用魔法攻击便能让BOSS强制起身，如果顺利的话可以抽掉BOSS的大半HP，另外当BOSS爆气时如果我方HP不多就先回避，看到它要蓄力冲刺的时候务必要躲开，此时多用“苍破刃”来牵制BOSS。



秘密任务　利用毒花使BOSS气绝倒地

利用好场景中的毒花是这场战斗中的关键。毒花受到攻击后会喷出黄色气体，它能让周围一定范围内的目标气绝。利用这一点可以将BOSS吸引到毒花附近，当其被黄色气体气绝后就是进行反击的时候，气绝时承受一定的攻击后，BOSS就会倒地。

打倒BOSS后继续前进会看到大海，剧情过后便可以离开了，说实话这里的风景真没啥好看的……另外右边的树丛中还有几个宝箱可以拿，出了森林会得到宿营用的帐篷“テント”。

港の街 カプワ・ノール

出了艾夫米多之丘顺着道路一直前进就能到达诺尔港。进城后发生剧情，尤利和大家分开行动。首先来到街道右侧的小路会和一直尾随尤利的黑衣人发生强制战斗，就算是HARD难度下本战也极为简单，注意别被包围即可。之后弗林出现解围。这时去最左侧的通路就能碰见小帕蒂了，剧情后得到道具返回宿屋。回到宿屋前，丽塔和卡罗尔会归队。在宿屋内左边的房间发生剧情后，尤利和艾丝缇尔打算去见拉戈乌执政官(ラゴウ)。到了左上方的官邸门前，守卫不让通过，尤利决定先去收集珍贵素材贿赂他。

出了诺尔港往回走，沿着南边的土坡上去可以在地图上看见一只金黄的独角兽，击败后拿到它的角“黄金のツノ”，之后返回到宿屋发生剧情，结束后再次前往拉戈乌的官邸。

再次回来后碰见大叔雷文（レイヴン），但这家伙居然利用了主角一行人，跟着他来到左边的电梯处，但由于方向不对却来到了地下。先往上方走，在右侧的房间击败敌人拿到钥匙“小さいなガキ”，回中间的房间继续向上，使用刚才的钥匙开门之后击败敌人拿到“小さいなガキ・狼”，这样就能打开刚才左侧打不开的门了，在前方再干掉一个拿着大剑的敌人可以获得“小さいなガキ・大剑”，之后进入房间看见可怜的帕蒂被吊在半空中……之后继续向右走，打倒剑士获得钥匙开启左侧的房门，进入后有一场强制战。需要注意的是，这里的怪物只能调查一次，千万不要错过了。

进入里面发生剧情，不知名的龙骑士闯入官邸破坏了魔导器后溜之大吉。众人追着盗窃魔核的真凶拉戈乌执政官来到船上，强制战后BOSS扎基再次登场。

BOSS ザギ

扎基的招式和第一次出现时稍有变化，但本战的基本还是以诱骗他出招再反击为主。当他爆气时要格外注意，一旦被他的连招打到就该躺下了，如果我方中了麻痹应该立刻回复。在扎基被魔法攻击命中的时候用连续技来猛攻会去掉他不少HP，活用OVL槽配合倒地追打可以对他造成不小的伤害，稳扎稳打即可安全过关。



秘密任务　将BOSS打入水中

这个任务其实只要将扎基吸引到船边，发动“苍破牙王击”让他浮空，再使用“烈碎冲击”或者爆气就能把他打到水中。不仅如此，丽塔的“ストーンブラスト”也有浮空效果。

港の街 カプワ・トリム

幸好落水后的众人被弗林所救，总算是安全地来到了托利姆港（トリム）。下了船往里走，在宿屋和弗林碰头。剧情结束后和大家分散行动，出门往右走再次遇到大叔雷文，对话结束后其余人重新归队，接着便可以离开托利姆港了。

亡き都市 カルボクラム

出了托利姆港可以看到西边的冒险王宿屋，走过一座桥就能看到亡故都市卡尔波库拉姆（亡き都市 カルボクラム）了。进入后便发生剧情，结束后继续前进，调查前方的传送装置发现无法使用，往左走来到一处地下设施，用戒指启动魔导器。之后原路回到传送装置，左右两边原先进不了的屋子现在能进了，除了宝箱外还能得到密码提示“パスウード? 1”。登上传送装置选择“まっすぐ移动”。进入左边的房间，二楼的阳台上有同样的传送装置，选择“左に移动”。落地后先去最右边的屋子，楼下可以得到密码提示“パスウード? 2”，中间的屋子上到二楼平台，传送装置选择“まっすぐ移动”，屋子里拿到密码提示“パスウード? 3”。再从草堆上跳下返回后接着往左走会发生剧情，学到新的战斗技能“FS”，继续向前走拿完宝箱。瀑布前的传送装置选择“まっすぐ移动”，飞过去也有道具拿。返回到第二个传送装置所在的屋子，楼下一进去就有记录点，一直往下走来到需要输入密码的地方，输入“たいよう”（意为太阳）即可开启密门，进入后发生BOSS战。

BOSS 畏怖されし巨体

一开始只有尤利一人，其他同伴会陆续加入。BOSS的直线冰魔法威力很大，最好还是避开为妙。地震攻击范围很广，不过可以打掉。由于BOSS有一招甩尾攻击，且带气绝效果，所以背后攻击它也占不到便宜，建议在其前腿两侧攻击。就算在HARD难度下，这个BOSS总体来说并不是特别难，小心对付即可过关。

秘密任务　攻击BOSS的弱点将其打翻

当BOSS提起前脚蓄力准备砸地的时候，冲到它的身体前面攻击就可以很轻松地将其打翻在地，不要怕，冲过去打就行了。

新兴都市 ヘリオード

在出口处再次遇到骑士团，原来艾丝缇尔的真实身分是公主，骑士团便以诱拐罪将尤利等人带到了新兴都市赫利奥多（ヘリオード）进行审问。从骑士团本部出来后与众人分散行动，刚来到宿屋前便又碰上了骑士二人组，接下来又是教学战斗，注意这里也别忘记收集一下他们的图鉴。结束后去和弗林对话，之后返回宿屋睡觉，第二天来到广场上调查白色的魔导器后发生剧情。接着往右走来到骑士团本部找弗林，谈话时突然发生了魔导器暴走的事件。晚上从房间出来后先和门口的卡罗尔对话，回房间后发生剧情，结束后在广场上碰到了骑士团团长阿雷克塞（アレクセイ），接受他的委托前往凯布莫库大森林做一番调查（ケーブ・モック大森林），而卡罗尔则建议中途先去一下工会巢窟达古雷斯特（ギルドの巣窟 ダングレスト）。



ギルドの巣窟 ダングレスト

离开新兴都市后一直往上前进，过了一座桥就能到达工会的巢窟达古雷斯特。刚来到广场上又发生魔物入侵的事件，紧接着就是两场强制战，还好难度不是很大，而弗林也会赶来帮忙。接着去广场左侧会发现黑衣人在控制魔导器，二话不说直接开打，轻松取胜后就可以去工会联盟总部找大首领多恩（ドン）了，但由于大首领目前人不在，所以众人决定先出发前往凯布莫库大森林，注意这里要往左侧的出口出去。

ケーブ・モック大森林

从左侧的出口出去一直走会看到一片绿色的森林，那就是目的地了，而且这里就是PS3版DEMO中的场景，在森林的入口处雷文会加入队伍，继续往里走雷文会吓唬怕虫子的卡罗尔，丽塔教会他特技“击虫ブレス”。一路上会有很多地方因为杂草的挡道暂时还不能去，直走到一处空地，这里会追加帕蒂的剧情，但她还是没有正式加入。这里新增加了一个稀有怪物，HARD难度下实力强劲，虽然有办法赢它，但现在还是不推荐挑战这只怪物的。向上来到另一个区域可以看到记录点，打完一个宝箱怪后接着往左会来到另一个可记录点，再往里走就能看到BOSS了。

BOSS ギガラルヴァ

HARD难度下BOSS的HP高得离谱，要做好长期战的准备，这只大蝎子的主要攻击方式是原地跺脚和钳子夹击，前一招跺脚要和BOSS保持距离，后一招绕后BOSS的身后就能闪过。一旦中招便是直接躺下或防御崩坏，战斗到后半注意不要让它跑到中间的水塘饮水，它每次饮水都会回复HP，非常无耻，尽量把它的行动范围控制在角落里，虽然BOSS的HP很高，但实际上难度并不大，需要的只是时间而已。

秘密任务　使用雷文的技能“土龙なり”中断BOSS的回复。

当BOSS的HP不多时它会跑到场景中间的水塘饮水来补充HP，雷文在其饮水的水边位置发动技能“土龙なり”即可中断它的回复。想拿到这个秘密奖杯推荐操作雷文，但目前是无法在战斗中切换角色的，所以想拿到秘密奖杯的话必须用雷文打完整场BOSS战。

返回的路上会和多恩有强制战，他的实力非常强，使用道具调查一下即可，战斗就不用多做无谓的抵抗了，此战是必输的，剧情后返回ギルドの巢窟。

ギルドの巣窟 ダングレスト

按原路从大森林返回，然后回到工会在门口遇到多恩，随后跟着他来到工会联盟总部的大首领的私室发生剧情，弗林遭人暗算了一把而被关了起来。出门后走到广场尤利以钱包掉了为借口和大家分开行动，回到联盟总部左边的地下牢房救出弗林。剧情后从牢房出来到广场和大家会合，之后先去左边的酒厂，然后进入地下水道。



地下通路剧情NEW

这里需要不断替手电筒充电才能看清楚前方的道路，而且一旦没电了很容易被魔物偷袭，往上面的光芒处前进会触发剧情。石碑上的文字原来就是基尔德的誓约“我们的剑是为了自由而战”，这也让百合和正太有所启示。继续往右前进，下方是宝箱，可以拿到防具。然后一直向下走才是正确的道路，走到尽头向左拐便是记录点。

绕了一大段路终于来到了东边的酒厂，上楼后发生剧情，遇到幕后黑手拉戈鸟和巴尔波斯（バルボス），剧情结束后尤利和龙骑士一同紧追巴尔波斯。

歯車の楼閣 ガスファロスト

首先是一场强制战，在HARD难度下是全游戏中最难的地方，这里不建议用HARD难度挑战，如果硬来的话推荐使用“烈碎衝破”这样范围比较大的奥义，如果一不小心被打成硬直状态，那马上就会扑街……

剧情后在房间中遇到朱蒂丝（ジュディス），这里御姐朱蒂丝可是为“百合”挡了一刀啊。出门后在左边的箱子附近可以把戒指升级到Lv2，最左边的房间可以取回装备，而右边的房间则是记录点，整装完毕之后上到二楼出门便能和同伴再次会合，在这里弗林便可以加入队伍了。

顺着梯子爬上去进入齿轮塔的内部，遇到黄色的齿轮需要用戒指来启动。进入下一个场景后先启动第二层的齿轮，上第三层启动右方齿轮后再回到下层启动齿轮。接着启动第二层的左侧的两个齿轮，然后到第四层启动左边两个齿轮后梯子就会出现。下一个场景先启动第三层右方小齿轮，接着按第二层右方、第一层左方、第二层左方、第三层左方、第四层左方一个右方两个的顺序启动齿轮，最后在第三层右方启动大齿轮梯子后出现。



BOSS バルボス

战斗一开始便有大量杂兵，先不要管他们，优先摧毁连接装置就可以使BOSS无法继续召唤杂兵了，接下来清理掉剩下的杂兵和BOSS一对一就好办多了。攻击BOSS时多用普通攻击蓄气，BOSS只有一招旋转攻击，就算防御也会造成不小的伤害，而且可能会防御崩坏，运用暴气后不断普通攻加“爪流连牙斩”可以对BOSS造成巨大伤害。胜利后剧情，雷文和朱蒂丝会离队，而游戏的第一部分到此结束。

秘密任务　BOSS陷入无法呼叫增援的状态

这个任务不需要攻击BOSS就能完成，将圆形场地周围的4个连接装置摧毁可以切断援兵的来路，这样BOSS便不能呼叫增援了。

ギルドの巣窟 ダングレスト

剧情过后返回到这里，先去宿屋睡觉触发剧情，到了晚上尤利就和大家分开行动了。首先去军营找弗林谈话，尤利表示会以自己的方式来维护所谓的正义。风高月黑时，尤利便把企图溜之大吉的拉戈鸟收拾掉了。早上醒来后去广场上发生神秘魔物闯入城市的剧情，桥上的剧情过后艾丝缇尔毅然决定了继续和尤利一起旅行。告别了断桥另一头的弗林后，众人打算先返回新兴都市赫利奥多。在半路上发生剧情，卡罗尔提议组建自己的工会，夜晚时先和其他4名同伴对话，之后再和狗狗拉培德对话便能选择睡觉了，天亮后继续朝着新兴都市前进。

新兴都市 ヘリオード

由于来到这里已经是半夜了，所以先去宿屋睡觉，晚上出门在左边找到朱蒂丝。对话完毕后就可以返回宿屋睡觉了。第二天在广场上的魔导器前发生剧情，接着和下方看守升降机的士兵对话，随便选一个人之后到宿屋的商店处买衣服（推荐朱蒂丝），店主的所需要的素材在城外的怪物身上可以获得，如果没有刻意避免战斗的话都会有的。衣服换好就可以去引诱那个士兵了，之后会让玩家选择一个角色充当骑士，随便选择一个人后发生剧情，之后再去骑士团总部碰见丽塔，等她加入后就可以从升降梯下去了。之后在广场上众人看到了袭莫尔（キュモール）和伊艾加（イエガー），之前在港口埋伏尤利的黑衣人就是名为海凶之爪的组织，而他们的幕后黑手便是袭莫尔了。

BOSS イエガー

由于是和他的第一次交战，此战还是非常简单的。开始后先清理掉杂兵，BOSS的招式很一般，基本上就是普通攻击后加一些技术，很容易对付。虽然有时被BOSS射击崩防后会气绝，但他其他的招式攻击力并不高，HARD难度下也是很快就能搞定的，推荐战术设定上让一个队友专心回复HP即可。

秘密任务　无

港の街 カプワ・トリム

剧情完毕后重新返回到港口，然后在右下方的桥处发生剧情，大叔雷文重新归队。之后前去宿屋睡觉，分开行动后找其余角色对话，其中朱蒂丝要走到港口左侧入口处才会遇见，其他队员都分散在港口处。第二天在港口码头处发生剧情，接着找美女社长卡芙曼（カウフマン）就能乘船出港了。

幽灵船 アーセルム号

简单熟悉一下船的操作后一直往前开，当前进到一片大雾弥漫的海域时就会发生幽灵船的剧情了。这里我们要先选择两名伙伴同行，虽然帕蒂此时在船上，但还是无法同行。上船后从甲板下到船舱一路走，在上层的一处通道中会被困住。接下来切换控制剩下的三名同伴前去解围，此时帕蒂也正式加入，正好4人。顺着甲板上的木梯爬上去，从外侧进入船舱内，向前走一会就能和尤利等人会合。接着上楼，调查船长的遗骸会发生强制战斗，胜利后得到关键道具"红の小箱"。去楼上拿完宝箱之后从左边的门出去，朱蒂丝会找来绳梯，众人返回之前的船上。剧情发展到这里后，我们就可以合成重要道具"ムーンセレクタ"了，以后的战斗中就可以随意切换角色了。



BOSS NEW 骷髅骑士

这个BOSS在HARD难度下非常强，正面的连续攻击威力很大，推荐先用魔法把它打成硬直状态，然后再近身攻击。当BOSS的HP降到一定程度后会使用大范围攻击，只有防御为妙，BOSS一出这招后将会有很大的间隙，这时才是反击的最佳时机。另外，活用2级的OVL槽可以使战斗异常轻松。

秘密任务 BOSS发动大范围攻击后在上子弹时把它打倒

防御住BOSS的攻击，然后等他上子弹的时候过去猛攻即可。

斗技场都市 ノードポリカ

离开幽灵船后继续往南面行驶来到斗技场都市。下船后帕蒂离队，先前往码头上方的斗技场，在里间服务台的后面找左边的红发男子对话发生剧情。据他所说，工会的首领贝利乌斯（ベリウス）要有在月初一的时候才肯出来会客，对话完毕后先返回宿屋睡觉。第二天来到码头触发剧情，帕蒂的身世原来是有名大海盗的子孙，但帕蒂本身对此事却没有任何记忆。回到斗技场服务台与旁边的老头对话，接着在台阶上会看到迪库。稍微整理一下装备和药品就可以报名参加斗技大会了。

比赛一共有四场，前三场都是杂兵战，非常简单。最后一场是和弗林的单挑，几段剧情之后BOSS扎基再次登场。

BOSS ザギ

这是第三次和扎基对决了，不过他依然很弱，攻击很有规律，而且破绽很大。虽然在手臂上安装了魔导器，但他出招后的破绽相比物理攻击时更大，我们只要防御之后用普通攻击加"爪龙连牙闪"即可有效地牵制住他。HARD难度下也是非常简单的一战，配合其他队员的魔法攻击可以把扎基打得丝毫没有还手的余地。

秘密任务 让BOSS魔法吸收过剩

这个任务不用动什么脑筋就能完成，方法是不停地用魔法攻击BOSS，让他去吸收魔法并导致手臂上的魔导器撑爆即可。

战斗结束后清理斗技场上的魔物，其间会有剧情发生。往城外走的路上会依次和之前分开的同伴会合，全部集合后就可以离开竞技场前往卡多斯喉笛了（カドスの喉笛）。

カドスの喉笛

出城后一直沿着道路前进，走到尽头看见像山洞一样的地方就是卡多斯喉笛了。一进去就碰见了海凶之爪并发生强制战斗，非常简单。胜利后往里走，右边的小路上有一个稀有怪物，HARD难度下40级左右就可以战胜它，实力一般。与它战斗时看到其收起钳子要及时闪避，BOSS的攻击方式破绽还是很大的，不过击败它后可以得到稀有素材，推荐在合成了3级OVL槽后正在来挑战，这样就容易很多了。继续前进不久，帕蒂加入，在存盘点前面会发生剧情。拿完分叉路上的宝箱顺着上方走可以很快来到另一个记录点，之后发生BOSS战。

BOSS プテロプス

BOSS一开始是以合体的形态出现的，首先推荐用魔法全力攻击BOSS，因为普通攻击比较难命中BOSS，削弱掉它一些HP后BOSS就会分离成9个小蝙蝠。HARD难度下带头的绿色蝙蝠有60000的HP，集中攻击绿色的蝙蝠，干掉它便无法再让BOSS合体。这里蓝色的蝙蝠会冰属性的魔法，对我方的干扰很大，而红色的蝙蝠普通攻击附加混乱效果，所以要时刻注意回复，推荐让女主角艾丝提尔上场。

秘密任务 消灭领队蝙蝠使BOSS无法合体

BOSS分身后会出现两组4只的蝙蝠和1只领队的绿色蝙蝠，紧盯领队的那只"リーダーバット"攻击并将其消灭，BOSS就没有办法合体了。

水と黄砂の街 マンタイク

一出山洞就能看见水与黄沙之街马恩太库了（水と黄砂の街 マンタイク）。进入街道之后发生剧情和大家分开行动，和村子里各个同伴对话后在宿屋门前再次发生剧情，需要注意的是，帕蒂在右侧的街道上。对话完毕进宿屋睡觉，第二天在老板这里拿到水壶后去湖边灌满水，之后便可以离开村子前往库古尔沙漠（コゴール沙漠）了。

コゴール沙漠

刚进入沙漠后会有水壶的实用说明，靠近沙漠中的仙人掌然后用戒指打爆就可以补充屏幕右侧的水槽了，水槽减为0则会不断地扣HP。沙漠晚上会出现蝙蝠怪物，建议多消灭几个，这样就能拿到素材合成重要道具了。沿着左侧的石壁一直往上走会来到一个有水池的区域。记录完毕后继续向左上方前进，中途帕蒂会再次加入，继续往上走又会遇到支线BOSS，HARD难度下的实力非常强劲，建议以后等级提高了再来挑战。如果硬要打，势必是一场旷日持久的战斗，BOSS的攻击模式多变，而且范围很大，稍有不慎便会全员仆街。接着往上走会发生剧情，记录之后就可以去上面打BOSS了。在沙漠的右侧是一把炎属性的剑，玩过《深渊传说》和《仙乐传说》的玩家一定非常熟悉。

BOSS アウトブレーカー

对付这个BOSS要多用对空的招式，推荐尤利的"断空剑"，多用几个连续技就能让它气绝。BOSS除了近身的吼叫之外，它的那招冲撞的判定时间也比较长。注意BOSS会吐出珠子来改变白天和昼夜，注意2个时间阶段它的属性是不同，白天是火，昼夜是水。BOSS在爆气的状态下除了激光之外并没有什么其他威力大的招式。注意白天时千万不能用火属性的武器攻击BOSS，这样会造成伤害被BOSS转化成HP的副作用。

秘密任务 破坏BOSS的内核来阻止其切换昼夜

当BOSS受到一定攻击之后会从嘴中吐出内核来切换昼夜。时间比较短，需要我们跳到空中去攻击内核，其颜色会随损坏程度的加深而发生变化，完全破坏后就能达成任务了。

古墓の ヨームゲン

剧情过后，尤利醒来时发现自己已经躺在古墓之乡尤姆根（古墓の乡ヨームゲン）的宿屋里了，出门和大家会合后得到关键道具"フェローの羽"。来到桥上与年轻妇人对话发生剧情，之后得到"澄明の刻晶"，继续往里走，在贤者的屋敷会再次碰见迪库。剧情结束后和在村子里找其余同伴对话，而帕蒂在宿屋中，对话后会获得称号，之后睡觉即可。

水と黄砂の街 マンタイク

离开古墓之乡后向下走回到水与黄沙之街，进宿屋睡觉后晚上会发生剧情，尤利又出来"做好事"了，接着去湖边与弗林会面，尤利离开骑士团的原因就是身为骑士却无法维护那所谓的"正义"，与其如此还不如用自己的方式来达到目的，就算是背上恶人的名号。剧情完毕后返回宿屋睡觉，然后继续返回斗技场都市。

斗技都市 ノードポリカ

在入口处帕蒂居然教唆大叔捣乱，而借口则是……玩家们后面自己看吧，当穿过迷宫后沿着以前的路回到斗技场都市时会有剧情发生。进城后直奔宿屋休息，晚上就可以前往斗技场内部见贝利乌斯了。一番剧情过后往外走清理掉这里的杂兵，来到竞技场发生强制战斗，没有难度。胜利后紧跟着就是与暴走的贝利乌斯发生 BOSS 战。

BOSS ベリウス

BOSS 贝利乌斯的特长是使用冰属性的魔法“绝对零度”，而且威力非常大，需要小心回避。BOSS 的 HP 削减到一定程度后，在场地周围的 4 处火烛会熄灭，同时 BOSS 召唤出分身，难度一下子加大了很多。利用尤利的“爆碎阵”配合丽塔的火属性魔法即可重新将火烛点燃，这样 BOSS 的分身就会消失。一旦分身消失，接下来对付 BOSS 就简单很多了，就算是 HARD 难度下也是单方面的虐杀。

秘密任务 给烛台点火从而使BOSS的分身消失

BOSS 战进行到一半，贝利乌斯会变出一个分身并熄灭场地周围的 4 个烛台，这时使用火属性的魔法或招式将它们同时点燃就能让分身消失。烛台过段时间会熄灭，所以必须尽快。

BOSS 消灭之后返回码头，路上会遇到弗林，不过弗林还是放过众人。登船后朱蒂丝暂时离队，剧情结束后找其他同伴对话，之后睡觉。然后驾驶穿返回工会巢穴。

背徳の馆

回到这里后先做一些药品补充，在工会巢窟的宿屋睡觉后触发剧情，卡罗尔离队。接着从城市左边出来一直往西，穿过一座桥就可以看到背德馆了。一进去就有几场强制战，都非常简单，一楼都是宝箱。这里的敌人切换一下场景便能反复刷出来，可以用来练级或练技能等等。上到二楼走到走廊最尽头的房间发生剧情，同样是几个杂兵，轻松搞定敌人后原路返回工会巢窟。

ギルドの巣窟 ダングレスト

进城后先往广场方向走碰见卡罗尔和大叔雷文，接着去左边的酒场找到卡罗尔发生剧情。对话结束后去石桥上找到艾丝缇尔，之后上船继续开始旅行，卡罗尔和雷文也同时归队。剧情进行到这里需要返回水与黄沙之街，在宿屋睡一觉发生事件后能得到关键道具“母の形见”，这个事件有时间限制，所以尽快进行。这件道具同时也关系到后期的一个秘密奖杯。在工会的宿屋连续睡觉 5 次可以触发卡罗尔的特殊事件，之后就可以习得秘奥义的专用技能スペシャル了。

テムザ山

开船来到古慕之乡的位置并停靠，下船后一直往北走就能到达特姆扎山了（テムザ）。这里的道路没有什么分叉，被石头挡住的地方目前还无法通过。来到山顶会遇到朱蒂丝，剧情结束后继续前进发生 BOSS 战，选择队伍成员时朱蒂丝必须加入。再次进入这里的话便能在大坑处看见稀有怪物了。

BOSS ナン ティソン

这场战斗要同时对付娜恩（ナン）和缇森（ティソン）两个 BOSS。由于 BOSS 有 2 个，而且都不好太对付，所以这一仗难度非常高。娜恩会使用回复魔法，所以优先解决掉，娜恩的攻击范围很广，还要随时提防她的那招旋转攻击。当她爆气之后就会使用全屏的秘奥义了，这时建议 HP 保持在半血以上。另一个 BOSS 缇森的攻击速度相当快，而且有一招类似于金蛇游走的那招是无法防御的。要多试几次才能摸清如何回避这招，一旦回避成功后，BOSS 会有很大的硬直时间，让尤利使用“幻狼斩”便可让 BOSS 倒地。一旦优先干掉了娜恩后，剩下的缇森便构成不了太大的问题。

秘密任务 抓住BOSS特定攻击后的破绽并将他们打翻在地

娜恩和缇森进行某些特定攻击时会出现一些比较大的硬直，只要防住这些招式并成功反击就可以将两个 BOSS 分别打翻。娜恩特定招式为从空中垂直砸向地面，缇森那招是砸中地面后出现很多金色蛇状的特技。

フェローの岩

剧情结束后先和船上所有人对话，之后就可以操作飞行船在世界各地飞来飞去了，此时便可完成世界地图的探索了。首先来到库古尔沙漠正中间的菲洛岩场（フェロ－の岩场），剧情过后返回学术闭锁都市。

学术闭锁都市 アスピオ

进入学术闭锁都市后丽塔和艾丝缇尔会和大家分开，将队长切换到朱蒂丝（需要道具“スペシャルフラッグ”）与广场上的蓝发男子对话，之后在与广场上的帕蒂回合，接着去丽塔的小屋和其余同伴会合。整顿完毕前往地图中间的レナンスラ岩虚，位置在ピピオニア大陆中央付近的红色草丛中，需要用船才能进入。

レナンスラ岩虚NEW

进入后先去左上发生剧情，众人发现了所有沉船事件中遇难人员的墓碑。为了照顾伤心过度的帕蒂，尤里让狗狗陪着他，剧情后继续向左上前进，得到重要物品“ミョルゾの道标”，之后就可以前往エゴソ－の森了。

エゴソーの森

位置在地图的南方，斗技场都市隔海对面的森林里，进入艾古索之森（エゴソ－の森）后沿着上方的小路前进，几场强制战都非常简单，之后便能停止山顶上魔导器的运作。之后再回到入口处从右边的吊桥过去，来到记录点后继续发生几场强制战，剧情后为丽塔争取时间。同伴们会交替上场，总的来说也是没有难度的。之后朱蒂丝族人的发源地便出现在上空了。



クリティア族の街 ミョルゾ

进入街道后先去长老的屋敷触发剧情，之后返回宿屋，从里面出来的时候会在广场上发生艾丝缇尔失踪的事件。众人到处寻找还是没有发现，此刻尤利却产生了一种不安感。在长老的建议下，尤利打算先去古慕之乡找一下线索。

忘れられた神殿 バクティオン

刚进来便看见了骑士团团长阿雷克塞和弗林，剧情后追着鬼畜团长来到艾古索之森东边的忘却神殿巴库缇昂（忘れられた神殿 バクティオン），弗林也再次加入。进入神殿来到地下迷宫，这里没有需要解谜的地方，所有房间全部探索完毕后从 B1F 来到 B2F。在封印门前碰见迪库，他会交给尤利重要武器“宙の戒典”，这把武器附加秘奥义的必须技能“スペシャル”。继续前进会折回到 B1F，记录之后便是 BOSS 战。

BOSS シュヴァーン

这个 BOSS 其实就是大叔雷文，实力比较强劲。本战由于没有回复系的角色，而卡罗尔的回复技能不是很好用，所以回复 HP 就靠道具了。战斗中雷文的攻击附带“减攻”、“衰弱”等状态，而且当他被攻击浮空的时候还必然会受身进行反击，所以推荐让攻击人员装备防止受身的技能，这样一来就能避免被 BOSS 受身后的连续追击了。当他爆气时有很高的几率放范围判定的秘奥义，HP 不高的情况下需要和 BOSS 保持距离。

秘密任务 趁BOSS用手压住心脏时进行攻击

当 BOSS 发动秘奥义结束后会由于体力不支而用手压住自己的心脏，这时候对其发动攻击就能完成任务。要注意的是他用手压心脏的时间比较短，所以之前尽量不要被其秘奥义命中，之后使用尤利的“苍破刃”即可轻松完成。

移要塞 ヘラクレス

开船一直往西边前进，之后在海面上就会看见移动要塞了，上到甲板上大叔雷文重新归队，此时附带的武器已经可以放秘奥义了。进入堡垒往左走，到达内部后指轮会升级为Lv3，可以用它来破坏一些门或者障碍物。继续向下走来到一个操作盘前将货物搬运机启动，从旁边的升降机下去。到房间下面拿完宝箱，从中层右侧的门出去可以兜回要塞的另一侧。路上平台上有个箱子要拖到下一个区域，推下去就能砸坏防护壁控制器；前方第二个控制器用戒指直接破坏；第三和第四个控制器用戒指把箱子从高空击落来摧毁；最后一个需要先到中间的连接桥调查操作盘解除锁定，然后再到左侧的操作盘将放有箱子的平台升到上层，把这个箱子推下去，所有的控制器便都被破坏了。回到中间的存盘点，进门发生BOSS战。



BOSS ザギ

扎基还是和以前一样弱，破绽一大堆。战斗进行到一半时，BOSS扎基还会喝下毒药来攻击我方，对待他已经完全没必要留情了。

秘密任务　强制解除BOSS的中毒状态

由于道具是不能给敌人使用的，所以当扎基服毒后，要把角色切换为卡罗尔并在其身边使用“活心リカバースタンプ”才能迅速给BOSS解毒。

战斗结束后回到升降机的地方下楼，从右边的门出去发生剧情。之后再坐电梯上去来到给移动堡垒提供能源的地方，往正上方走会再次触发剧情，欣赏完过场CG后整个事件总算是告一段落了，之后从右下角的门离开移动要塞。

ゾフェル冰刃海

出了诺尔港一直沿着海边向东北方向前进，来到冰原不久就可以看到佐菲尔冰刃海了（ゾフェル冰刃海）。迷宫中的分支不多，而且路上会有一只魔物不断地破坏道路，当前方的道路无法前进时就需要折回新出现的路才能继续前进。一直走到记录点处发生剧情，这只魔物终于露出了庐山真面目，众人因为受到外力的作用无法动弹，而此时却只有卡罗尔一人……

BOSS バイトジョー

刚开始只有卡罗尔一人应战，拖延一定的时间便能触发剧情，首先跟BOSS兜圈子消磨时间，一段时间后其余同伴会随剧情加入战斗。BOSS的攻击方式并不多，注意BOSS有麻痹攻击。之前最好多准备一些麻痹回复药。BOSS最具威力的一招是钻到冰面下偷袭，其中冰锥可以观察影子来躲开，而BOSS把头上的冰刃伸出来的时候则要离得远一点，否则会气绝倒地。战斗时记得及时回复，总体说这个BOSS的难度并不大。

秘密任务　BOSS伸出冰刃时发动3次有效攻击

BOSS钻到冰面下的时候会有很大几率伸出冰刃进行闪光攻击，我方只要累计对冰刃攻击3次便可以完成任务。

打完BOSS继续往右走可以离开冰刃海前往南边的哈鲁鲁村进行休整。在宿屋睡觉后发生剧情，尤利打算夜里一个人前往帝都打探情况，半路上经过库奥伊之森的时候众人会追上尤利并加入队伍。

帝都 ザーフィアス

整个帝都早已成了一座变异的城市，街道里都是以前怪物受感染的暴走形态。前往王城里右边食堂那里有剧情，之后可以在里面买道具和记录，同时最右边那里依然可以HP和TP全回复。来后从左下进入再往上来到有记录点的地方，再往上来到遇见の间会有剧情（调查上面的王座有道具），去最上面门调查获知需要用“ソーサラーリング”按顺序射这里的4个女神像，第一个在刚才有记录点房间右边。第二个在记录点房间往下，然后再往左那里有个天使像（也就是以前去下水道那里）房间左边。第三个在记录点房间左边。第四个在食堂下面再往右，那里有多处阶梯的地方里上面一条走廊里。需要注意的是顺序不能错，全部都射过后再回遇见の间那里，用“ソーサラーリング”射最上面的门就会打开。之后有记录下，后面就是BOSS战了。

BOSS エステリーゼ

这场战斗会分两个阶段，战斗方面没有什么可讲的，HARD难度下公主的攻击力还是蛮高的，第二阶段战斗时公主的连招大幅强化，一旦中招大约能打掉玩家半血左右，虽说是单挑，不过还是要小心。

秘密任务　对BOSS使用道具“母の形见”

“母の形见”这件道具的拿法前文中已提到，我们只要在第二阶段战斗的时候使用该道具即可。

剧情结束后找城堡中的各个同伴对话。卡罗尔和狗狗在食堂，公主和丽塔在食堂下面往右第四个女神像那长长的走廊里，大叔雷文在前面地方往右边的地牢睡觉着，朱蒂丝在中庭，帕蒂在大厅处。全部对话后在女神像这边和人对话睡觉。起来后到出口处同伴全员集合，弗林加入，然后就可以去帝都右边的出口和大家会合前往扎乌蒂不落宫（ザウデ不落宫）。

ザウデ不落宫

由于正面不能通过，所以先往左边走，经过长长的走廊在一处有3个铁门的地方，从宝箱那得到贵重品“ザウデオーブ”，然后返回进上面把“ザウデオーブ”放到魔导器上去，并用“ソーサラーリング”射一下魔导器，然后水会满出来。继续上左边的楼梯，进入里面中央的门，看到记录点后往前就是BOSS战了，如果要拿秘密奖杯的话，一定要派大叔雷文上场。

BOSS イエガー

伊艾加的武器有镰刀和枪两种形态，但其攻击都不是特别难躲。受伤害到一定程度后他会露出人造心脏进入战斗的第二阶段。HARD难度下的第二阶段有点难度，BOSS的HP增加不说，技术的威力也会变大，爆气之后还会放秘奥义，所以要尽量离他远一点，但BOSS在第二阶段很喜欢防御，高连后让BOSS防御崩坏即可对他造成比较大的伤害了，尽量以倒地技术为主攻击BOSS，BOSS对于浮空的连击都会受身后追击玩家。



秘密任务　用雷文的“时雨”攻击BOSS的心脏

在战斗的第二阶段BOSS会捂住心脏并防御所有攻击，此时进行猛攻就可以让伊艾加破防，他的手也会短时间松开。趁这时候将人物切换成雷文使用招式“时雨”攻击其心脏就可以完成任务。推荐在爆气的状态下完成这个任务，连续爆气配合连学的攻击即可让BOSS防御崩坏。

剧情结束继续往里面走，之后再往右走，把上面的台柱推下来，接着再推到下面另一个凹下台柱的位置的左边。然后用“ソーサラーリング”射上面的蓝色魔导器放水，再上阶梯往下面走，绕到紫色魔导器那里并站在魔导器的左边裂缝的一块上用“ソーサラーリング”射魔导器。等水下去正好站在另一处台面上，然后进左边的门。进入后一直往左走，直到从阶梯上下来。这里有好几个台柱，先把上面有球的台柱推到左下角，然后再把左下的台柱往右推到底，再往上推入水中。站在推入水中的台柱上，用“ソーサラーリング”射那有球的台柱放水，升到那处有屏障挡住的平台上，开宝箱得到贵重品“ジャエイの赤珠”。再射击那红球，屏障消失，出去再射红色魔导器退水。

返回到二层大厅的走廊台架处，把“ジャエイの赤珠”放上再用“ソーサラーリング”射下，对面的门屏障就会消失。回到有几个台柱的地方，把右边的台柱直接推下去，之后进入右边的门回到大厅一层。上阶梯进入上面门，前面有场强制杂兵战，没有难度。记录点之后就是和骑士团长的对决了。

BOSS アレクセイ

HARD 难度下 HP 为 763875，长期战是不可避免的。阿雷克塞的攻击方式非常多，中、远、近的各种招式都有，而且其定时魔法非常无耻，还好出的几率不高。BOSS 的守护冰枪阵在攻击的同时还能回复自己的 HP，比较麻烦。BOSS 本身其实还是很容易对付的，但最大的难点还是在于他的秘奥义，攻击范围几乎是全屏，很容易一下子被全灭(当时笔者是 38 级不到去挑战的)。一旦他爆气后就尽量离他远点，有时候 BOSS 在爆气候下一招马上会出秘奥义，这很有可能直接秒杀我方，所以在设计战术的时候务必让一个队员远离 BOSS 专心回复。胜利后欣赏一大段动画，游戏的第二部分也随之结束。



秘密任务 在BOSS发动秘奥义之后对其进行攻击

阿雷克塞放完秘奥义后在原地喘气，这时候对他进行攻击，基本上第四次秘奥义之后肯定会成功的。

剧情结束后从帝都出来到学术闭锁都市找到丽塔，之后前往工会的巢窟会碰见雷文和卡罗尔，在联盟总部会有剧情。众人会合之后还要再去冰刃海找雪之精灵，出了冰原会再次发生剧情。紧接着来到斗技场都市的附近会有一场 BOSS 战，就是两只之前在沙漠遇到过的 BOSS，它们一只耐火属性一只耐冰属性，需要切换合适的武器攻击。从斗技场都市休整一下出来，就可以向冰原西边的石英林出发了。

エレアルーミン石英林

地图最上方处，这里的透明水晶可以用戒指击碎，然后会出现新的通路。里面有一处过不去的河也同样用戒指把水晶搭成桥来通过。过去后走一段录会遇见娜恩，再往上方走看见魔狩之剑的其余成员正在和魔物战斗，走上前便是 BOSS 战。而另外一处断桥则是一个稀有魔物，这只魔物能力一般，45 级左右便可轻松取胜。

BOSS グシオス

这个 BOSS 其实在先前的剧情战中已经碰见过了，虽然现在的实力相应变强了，但具体打法和秘密任务都和之前的都一样。惟一需要小心的是它那招无吟唱时间的全屏水属性魔法攻击，HP 不够要及时回复。HARD 难度下 BOSS 很可能连续释放这招，非常无耻，很容易就会把我方全灭掉。

秘密任务 攻击BOSS尾巴使其缩进去，之后将其打翻

猛攻 BOSS 的尾巴直到它缩回去，然后在 BOSS 准备砸地的时候从正面猛攻即可让它倒地。

レレウィーゼ古仙洞

古仙洞的位置在地图的右侧，从上方看上去就像一座石桥。首先飞到沙漠处会在空中会看到菲洛在盘旋，靠近它会发生剧情。之后再前往古仙洞，由于目前戒指还无法升级，所以后面的宝箱都还拿不到。走到一半的时候会碰到迪库，之后接着往下走会来到一处山洞，进去发生 BOSS 战。

BOSS クロームドラゴン

BOSS 还算比较好对付，有一招扫尾巴的攻击力并不算大，但范围比较广。只要在它放全屏魔法的时候注意回复就可以了。BOSS 在空中飞的时候偶尔也会砸地，这招去血比较多，而且还附加异常状态。所以还是尽量不要站在它的身下为妙。BOSS 的风属性魔法要千万当心，HARD 难度下是秒杀技。

秘密任务 BOSS从空中落地的时候发动攻击

这个任务很简单，当 BOSS 飞起来的时候在下面等着，待其一落地就上前攻击，这样就能达成任务了。

ヒピオニア大陸 北东

从古仙洞出来先去诺尔港，在宿屋和老板对话会发生剧情，晚上追出去后在港口看见了帕蒂，剧情后再次前往幽灵船。

幽灵船NEW

一上船就看见了骷髅骑士，来到最上层发生 BOSS 战，原来骷髅其实就是巴蒂的搭档，因为过去害死了许多人而一直在船上徘徊。

BOSS 骷髅骑士

骷髅骑士的攻击很快，而且威力大，连续性强，一但被打倒便会损失大半 HP，而且有很大几率会眩晕。推荐使用尤利的“圆牙闪”反复在 BOSS 身后攻击，一旦破防就可以连续攻击 BOSS 了，爆气状态下反复“圆牙闪”可以对 BOSS 造成巨大伤害。



？？？（望想地 オルニオン）

帕蒂的剧情结束后飞往地图正南方的“ヒピオニア大陆”帮弗林解围，HARD 难度下要面对很多魔物，敌人都是一批批上来的，要注意避免被敌人围起来。另外一些螳螂和蜜蜂的攻击附加麻痹效果，所以回复 HP 都需要靠道具。剧情后众人离开营地返回工会的巢窟。在大首领的房间会有剧情，接着再去斗技场都市触发剧情。最后返回到原来的地方，弗林会找尤利单挑。

BOSS フレン

HARD 难度下弗林还是很强的，一套连招几乎能打掉 2/3 的 HP。当他 HP 不多时爆气会有几率放秘奥义，大概只有 1000 左右的伤害值，注意看着自己的血量就行。

秘密任务 让弗林使出他的所有招数

这个任务需要多进行防御，HARD 难度下不推荐防御，很可能会被破防。总之让弗林尽量多出招，当他 HP 不足时还会使用新的招式，如果弗林一直不出秘奥义的话，只要尤利放秘奥义，那他会必然用秘奥义进行反击。

结束战斗后就是最后的休整了，一切准备就绪后和宿屋前的老人对话并选择休息，经过一个漫长而又充实的夜晚，第二天众人便向最终迷宫“古代塔市”出发。



古代塔市タルカロン

进入古代塔市后，第一个区域不用去启动任何开关，只要沿着楼梯一直走就可以了。到了第二个区域需要利用戒指打碎一些水晶才能继续往前走。第三个区域是一直向上，走到最顶上一个虚掩的门可以进去。第四区域是一个大厅，需要走到圆形区域中将周围的 4 个铁球打到中间的孔中，这样路才会打开。之后就是没有分叉的道路了，记录点之后就是和扎基的最后一战了。

BOSS ザギ

终于是和扎基的最后之战了，此时他已经完全丧失了自我控制能力。除了秘奥义以及附带异常属性的特别攻击之外没有什么需要特别注意的。HARD 难度侠 HP 为 1062500，耐心一点便能送走这个老相好了。

秘密任务　利用BOSS发动“魔道凶身”后的间隙将其击倒

当扎基的 HP 下降到一定程度的时候，他会有较大几率使用“魔道凶身”这一招，等他放完后利用其硬直时间进行攻击即可完成任务。

打完扎基继续从塔的外部一直向上，走到顶之后会进入一间全是乱石的房间，将这个区域中的所有魔导器启动，中间就会出现通路，有两个魔导器隐藏得比较深，玩家在两侧要仔细看清楚。在平台上启动最后两个魔导器之后就可以通向最终 BOSS 的石梯了。记得启动这里的传送点，有两把魔武器在这个迷宫中，不过 PS3 版追加了两件新武器，所以可以先放在一边，收集完魔武器后再来挑战最终 BOSS 即可看见他的第三形态。

最终BOSS デューク

迪库的第一形态不难对付，多放奥义可以减少他的出手机会，另外就是尽量节省道具并熟悉 BOSS 的进攻太路，为下一形态做准备。进入第二形态后，BOSS 会全身发出白光，此时他的招式附带沉默、衰弱、麻痹等效果，中了之后要迅速帮自己或者同伴回复。BOSS 攻击非常犀利，一不小心也可能一下子被其秒杀。我方无法对 BOSS 造成连续的伤害，不是被他逃脱就是被他反击，推崇用吹飞和倒地效果强的术技。BOSS 的秘奥义是强制将我方的 HP 抽到 1，中招后马上使用全体 HP 回复 30% 的道具即可保持安全，本战是个硬仗，如果对自己没信心的话可以使用战斗中伤害减半的道具。



PS3版新增要素

隐藏迷宫“望镜の墓所”

最终迷宫出现后前往帝都，进入公主的房间后发生剧情，然后再去ザウデ不落宫的最里面，也就是和骑士团长战斗的地方。剧情后获得“大海贼の证”，调查中间的圆盘即可前往隐藏迷宫。

迷宫中一共分为 8 层，每一层都有强力 BOSS 等待着各位玩家，建议等级 170 左右再来挑战，迷宫中的宝箱还追加了两件魔武器。

大深度空洞带

也就是关于 4 大岩场的追加事件，需要触发过“魔武器收集”事件，首先在港口カプワ・ノール触发一下双子骑士的事件，然后前往デズエール大深度空洞地带的最里面发生剧情，这个岩场的位置在地图下方靠左的一个小岛上。战斗之后再去其他各处岩场发生剧情，按照デズエール→イリキア→トルビキア→ユルゾレア的顺序来发展，通俗一点就是地图中的岩场按照下、右、上、左的顺序依次进入。3 次战斗之后事件结束，同时入手弗林的武器“祈りの剑ラグクエリオン”。



泳装获得方法

需要在古墓乡没有被破坏之前完成，首先前往古墓乡触发事件，然后和旁边的贵族对话，他会要求用“ミクロサーキット”这个道具来交换泳装。次道具就在冰刃海从西侧进入后最上方的宝箱中获得，回来对话后即可得到男性的换装称号。而女性的换装需要“超エアル导版”这个道具，此道具在花之街与ジェバンニ对话后获得，再次回到这里和贵族对话后全体女性获得换装称号。

PS3版追加秘奥义

尤利——天翔光翼剑

需要通关一次，然后装备“明星贰号”，需要 OVL 槽 4 级，发动奥义后按住“○”键与“×”键不放。

卡罗尔——刚闪爆杀ウルトラXボンバー

カルロウX改造事件之后，森罗万象バッグ使用 200 次以上，OVL 槽 4 级状态中发动奥义后按住“○”键与“×”键不放。

雷文——クライシスレイン

全特技和奥义的变化技使用 100 次以上，OVL4 级状态下使用奥义后按住“○”键与“×”键不放。

弗林——炎覇凤翼翔

没有武器限制，但必须使用红莲剑或刚·红莲剑开始连击，红莲剑使用 200 次以上，刚·红莲剑使用 100 次以上，OVL4 级状态下按住“○”键与“×”键不放。

丽塔——インディグネイション

在斗技场与达奥斯对决后，サンダーブレード使用 200 次以上，OVL4 级状态下上级魔法咏唱中按住“○”键与“×”键不放。

朱蒂丝——霸王胧月枪

月光和月光闪使用 100 次以上，OVL4 级状态下使用技术的变化技后按住“○”键与“×”键不放。

艾丝提尔——アルティメットエレメンツ

全技术使用次数在 50 次以上，OVL4 级状态下上级魔法咏唱中按住“○”键与“×”键不放，需要注意的是，这招要在收集完所有精灵之后才能使用。

狗狗——ライトニングモーメント

无影狼牙使用 150 次以上，幻影·碎牙使用 100 次以上，OVL4 级状态下使用奥义后按住“○”键与“×”键不放。

帕蒂——サモンフレンズ TOA のミュウ

最后的召唤部分是随机的，巴鲁巴多斯出现后的攻击是无差别的，而且还有 90 秒无法使用道具的副作用。

小提示　游戏中历代角色的换装称号需要完成竞技场的 200 人斩后才会获得，在此之前必须先完成“追忆的迷宫”这个隐藏迷宫。



サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY
ゴッデス オブ デスティニー

文 晴天 美编 木仙

通关时间：主线流程约需20小时左右。

沙加2 秘宝传说	NBGI	角色扮演
NDS サガ2 秘宝传说 ゴッデス オブ デスティニー		日版
2009年9月17日发售	1～4人	5800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

作为“《沙加》系列”中最具代表性的作品之一，推出重制版不仅是官方为了纪念系列诞生20周年，同时也给了很多从未接触过该系列的玩家一次很好的补课机会。从最初GB的点阵图到全面3D化的画面，游戏带给新老玩家最直观的改变显而易见，而保留系统精髓的做法也还原了当初本作让无数玩家痴迷的原因，利用新加入的“命运之线”系统更是让游戏的内容进一步扩充，只要你喜欢日式角色扮演游戏就没有理由错过它。

基本操作	
键位	作用
十字键	移动
A	确定/调查
B	取消
X	系统菜单/切换控制角色/使用连携技能
Y	地图技能
L/R	旋转视角
SELECT	显示/关闭队伍状态

种族全面解析

游戏一开始会要求玩家创建自己的冒险队伍，而只有充分了解4个种族的差异才能保证整体实力的平衡，即使面对强大的敌人也能从容应对。本作的成长系统也有别于传统的角色扮演游戏，舍弃等级概念后，要让我方角色的基础能力成长只能依靠在战斗中执行特定的指令（能力成长拥有一定的几率，如果角色还未行动便已经结束战斗，是不会提升能力的），所以牢记这些规则是提高角色培养效率的关键。



人类



人类最大的优势就是可以使用游戏中的大部分装备，且能力成长率在所有种族中最高。惟一需要注意的是，人类的武器拥有使用次数限制，归零后武器将直接消失，所以平时应多带几把武器在身上。另外随着同一类武器使用次数的上升，武器的攻击力和命中率也会逐渐增加，熟练度达到上限后会用“あつかいが上手くなった”或“极めた”来表示。

成长倾向	
HP	使用武器，盾，道具
力	使用刀或大剑系武器
魔力	使用ケアルの书或サイコダガー
素早さ	使用キック或弓系武器
防御	使用盾

エスパー



超能力者使用装备的规则和人类相同，最大的区别就是可以在战斗中根据不同情况随机学会“超能力”。“超能力”最多只能同时保留4个，如果超过上限系统会自动覆盖装备栏最下方的技能，所以当学会实用的能力时一定要放在靠前的位置，而要回复“超能力”只需在宿屋休息一次即可。

成长倾向	
HP	使用武器，盾，道具或超能力
力	使用刀或大剑系武器
魔力	使用ケアルの书、サイコダガー或超能力
素早さ	使用キック或弓系武器
防御	使用盾

推荐超能力一览	
名称	效果
サイコブラス	魔力×9的全体无属性魔法攻击
ケアル	单体HP回复
ヒール	全体HP回复
○すべて	フレア、涡潮、龙卷和无属性攻击以外的其他属性全无效、全异常状态防御、全伤害减半
フルケア	HP全回复并解除异常状态
ドレインタッチ	吸收敌人HP

メカ



机器人的基础能力不会成长，只能通过装备部件来提升（可重复装备同一位置的部件）。当其装备有使用次数限制的武器时，每次归零后只要前往宿屋休息就能回复，但武器的最大使用次数会减半，如此反复直到为零才会彻底消失（根据此法则一定要避免装备使用次数为1的强力武器，否则会直接消失）。

©1990,2009 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

モンスター

怪物的基础能力虽然和机器人一样不能成长，且无法装备任何道具，不过却可以通过消灭敌人吃掉落的肉来改变种族和形态强化能力。进化后怪物的技能会和当前怪物相同，但也有可能继承上一个形态的所有技能，而变异则是在进化的基础上发生，最大的好处是通常状态下的技能数量会比进化出的怪物多一个。

种族	种族编号	肉编号	形态1	形态2	形态3
爬虫	1	1	蛙	蛇	龟
水	2	2	タコ	鱼	カニ
虫系	3	3	蜘蛛	甲虫	蝶
不定	4	4	スライム	ミミズ	目玉
矿物	5	5	岩	ゴーレム	剑
植物	6	6	キノコ	花	木
不死	7	6	骸骨	ゾンビ	幽灵
亚人	8	7	鬼	恶灵	妖精
兽人	9	8	昆虫人间	狼男	蛇女
兽	10	9	虎	马	キメラ
有翼	11	10	翼龙	鸟	鸟人间
ドラゴン	0	11	トカゲ	恐龙	ドラゴン

敌人形态/怪物形态	形态1	形态2	形态3
形态1	形态1	形态1	形态2
形态2	形态1	形态2	形态3
形态3	形态2	形态3	形态3

进化规则

①查询表1得知当前怪物的种族编号为A，敌人对应的肉编号为B；
②将A和B相加得到C（如果超过12则将数值C减去12，以最后的差值为准），根据它在表1中找到进化后对应的种族；
③查询表1得知当前怪物的形态编号为D，敌人对应的形态编号为E；
④查询表2中D和E的交叉点得知进化后怪物的形态编号；
⑤最后查询表1确定进化后怪物的种族和形态。

变异规则

变异的前提是怪物至少已经进化了3次，这个过程我们可以理解为：怪物A吃下肉a进化为怪物B，怪物B又吃下肉b进化为怪物C，最后怪物C吃下肉c进化为怪物D。具体规则如下：
①怪物A和怪物C种族相同，肉b与肉c的编号之和等于12；
②怪物A和怪物C种族不相同，肉b与肉c的编号之和等于11或13；
③怪物A和怪物B种族不相同，肉b的编号为1或11；
④怪物B和怪物C种族不相同，肉b的编号为1或11。

秘宝的重要性

正如游戏的副标题一样，游戏中玩家的主要目的就是收集散落在不同世界总共77个秘宝。装备它们除了获得提升能力的效果，在地图上移动按两次Y键还可以使用各种地图技能（マップアビリティ），而在使用次数用完后，返回宿屋休息一次即可恢复到最大值。

名称	数量	作用
力のマギ	7	根据装备数量增加“力”
素早さのマギ	7	根据装备数量增加“素早さ”
魔力のマギ	7	根据装备数量增加“魔力”
防御のマギ	7	根据装备数量增加“防御”
炎のマギ	7	根据装备数量增加“魔力”以及炎属性耐性
冰のマギ	6	根据装备数量增加“魔力”以及冰属性耐性
稻妻のマギ	7	根据装备数量增加“魔力”以及电气属性耐性
毒のマギ	7	根据装备数量增加“魔力”以及毒属性耐性
イージスの盾	1	100%回避攻击并增加全属性耐性，使用次数无限
正宗	1	对敌方单体造成固定512的伤害，使用次数无限
女神の心脏	1	味方全体HP全回复并解除包括死亡在内的所有异常状态，使用次数为1
精灵の镜	1	得知当前世界还未获得的秘宝数量
かまいたちの镰	1	破坏地图上特定的墙壁或岩石
巨人のつるはし	1	挖掘地图上的隐藏物品
妖精のりんぷん	1	解除宝箱内的陷阱
幻惑のお香	1	一定时间内不会被敌人发现
大树の叶	1	在地图的特定回复点使用可回复角色状态
天使の翼	1	传送到曾经到过的城镇
圣なるお守り	1	一定时间内通过岩浆不会损失HP
龙の角笛	1	一定时间内移动速度大幅上升
月兔の耳	1	战斗中先制攻击的几率大幅度上升
大地の身体	1	下一场战斗中全体能力下降，但获得道具的几率上升
不死鸟の瞳	1	在地图上显示城镇和迷宫的位置
犬神の像	1	在地图上显示可以挖掘的地点
风の道标	1	在地图上显示可以破坏的地点
太阳の松明	1	地图中的可视范围变大
奇迹の罗盘针	1	在地图上显示宝箱的位置
真实の瞳	1	在地图上显示敌人的位置
神木の杖	1	在地图上显示特殊回复点
こびとの勾玉	1	在地图上用不同的颜色表示宝箱陷阱

命运之线

作为本作新加入的系统，当玩家初期获得MP后就可以前往“命运の城”从女神ラケシス处购买各种“命运之线”（运命の丝），它除了会影响战斗中不同角色间的连携技能，随着不同角色间的关系改变也会让队伍称号发生变化，进而影响部分支线任务的触发条件和“亡灵の斗技场”获胜后的奖励。游戏中共存在8种“命运之线”，后期与女神クロト对话可消耗“光玉”（每种光玉对应一种命运之线，但一周目只能触发5次获得光玉的事件，如果想全部收集必须二周目才行）提升命运之线的等级从而获得更多的关系影响，便于玩家在多名同伴间建立关系，而与女神アトロポス对话则可以破除同伴间的关系，借此可重新组合关系，获得其他的辅助效果。

光玉事件一览

①在“アシュラの塔”击败アシュラ后；
②在第四世界的“アポロンの神殿”与アポロン对话；
③在第六世界的“ビ－ナスの宫殿”与ビ－ナス对话；
④在小世界2的“レ－スの町”与アポロン对话；
⑤在“バルハラ神殿”击败オ－ディン后。

全光玉一览

名称	获得条件
恋人の光玉	队伍获得爱情关系的称号，例如“爱の传道师”或“相思相爱”
刚毅の光玉	队伍获得友情关系的称号，例如“千载一遇”或“心の友”
太阳の光玉	队伍获得家族关系的称号，例如“圆满家族”或“一家团らん”
皇帝の光玉	队伍获得协调关系的称号，例如“一莲托生”或“心は一つ”
愚者の光玉	队伍获得嫌恶关系的称号，例如“好敌手”或“犬猿の仲”
恶魔の光玉	队伍获得对立关系的称号，例如“ライバル关系”或“反抗期”
满月の光玉	队伍获得个人关系的称号，例如“孤军奋斗”或“孤高の战士”
世界の光玉	队伍获得竞争关系的称号，例如“一触即发”或“上を目指す者”

全队伍称号一览

ポジティブ系		ネガティブ系	
名称	获得方法	名称	获得方法
相思相爱	全体的关系都以“爱情”为主	犬猿の仲	全体的关系都以“嫌恶”为主
爱の传道士	全体的关系都以“爱情”和“友情”为主	腐れ缘	全体的关系都以“嫌恶”和“爱情”为主
运命共同体	全体的关系都以“爱情”和“协调”为主	反面教师	全体的关系都以“嫌恶”和“家族”为主
二人の世界	全体的关系都以“爱情”和“个人”为主	相互不信	全体的关系都以“嫌恶”和“对立”为主
心の友	全体的关系都以“友情”为主	天敌	全体的关系都以“嫌恶”和“竞争”为主
恶友	全体的关系都以“友情”和“嫌恶”为主	ライバル关系	全体的关系都以“对立”为主
千载一遇	全体的关系都以“友情”和“对立”为主	修罗场チーム	全体的关系都以“对立”和“爱情”为主
朋友	全体的关系都以“友情”和“个人”为主	反抗期	全体的关系都以“对立”和“家族”为主
热い友情	全体的关系都以“友情”和“竞争”为主	派阀争い	全体的关系都以“对立”和“协调”为主
一家团らん	全体的关系都以“家族”为主	孤高の战士	全体的关系都以“个人”为主
满家族	全体的关系都以“家族”和“爱情”为主	借りてきた猫	全体的关系都以“个人”和“家族”为主
ファミリー	全体的关系都以“家族”和“友情”为主	孤立无援	全体的关系都以“个人”和“嫌恶”为主
共存共荣	全体的关系都以“家族”和“协调”为主	ツッパリ军团	全体的关系都以“个人”和“对立”为主
心は一つ	全体的关系都以“协调”为主	孤军奋斗	全体的关系都以“个人”和“竞争”为主
一莲托生	全体的关系都以“协调”和“友情”为主	上を目指す者	全体的关系都以“竞争”为主
利害の一致	全体的关系都以“协调”和“嫌恶”为主	一触即发	全体的关系都以“竞争”和“爱情”为主
一期一会	全体的关系都以“协调”和“个人”为主	目指せ！一番	全体的关系都以“竞争”和“家族”为主
共に战うもの	全体的关系都以“协调”和“竞争”为主	好敌手	全体的关系都以“竞争”和“对立”为主

极速挑战 在战斗中进入行动阶段后，下屏幕的左下角会出现“早送り”的提示，此时点击它可以快速跳过所有攻击的演出，大大缩短战斗的时间。这个功能对于急性子的玩家来说是个不小的福音，但惟一的负面影响就是“连携提示”的反应时间也缩短了，一不留神就会错过。



战斗要点解说

本作中的敌人在地图上全部可见，在敌人还未发现我方的情况下接触它们会以“先制攻击”的状态进入战斗，而当多名敌人同时发现我方则会触发“连锁战斗”，只有击败分批出现的敌人才能结束战斗。

极限驱动

当玩家被多名敌人发现或濒死时才会发动的状态，在之后的三回合内会获得以下几种辅助效果：

①能在敌人之前行动；
②所有攻击的回避率大幅度上升；
③受到的所有伤害大幅度减少；
④更容易出现大威力的连携技能且威力上升；
⑤参与连携后仍然可以继续行动。



连携技能

使用“命运之线”对我方成员建立关系后，当战斗中上屏幕出现连携提示时按X键即可发动连携技能，而它们的威力和范围会取决于参与连携的人数，后期搭配不同的武器甚至还会追加有利于我方的辅助效果，因此熟练掌握才是提升战斗效率的关键。以下表中标记为红色的连携技能只有在我方第三或四名同伴行动且参与到连携中才会出现。

连携技能一览

名称	武器/特殊能力	追加效果
ディスカッター	エクスカリバー	–
ゼニスドライヴ	エクスカリバー	
グランドクロス	エクスカリバー	–
インフィニティアーク	エクスカリバー	范围为敌方全体
地烈斩	ロングソード/青龙刀/ミスリルソード	范围为一组敌人
天空闪	青龙刀/ミスリルソード/フレームソード	–
建御雷	雷神の剑	–
召龙剑	青龙刀	–
クロスブレイク	バスタードソード/刀ドラゴンソード	–
アクセルバスター	バスタードソード	–
かすみ二段	フレームソード/珊瑚の剑	–
●兜割り	刀/珊瑚の剑	防御力下降
ディスカッター	珊瑚の剑	–
炎の咆哮	フレームソード	范围为敌方全体
升龙剑	ドラゴンソード	–
邪剑波	死の剑	范围为一组敌人
アクセルバスター	ディフェンダー	–
魔导剑	サイコソード	范围为一组敌人
梦幻の太刀	サイコソード	睡眠
リミットリリース	サイコソード	范围为敌方全体
パワーダイブ	バトルアクス	–
エッジスマッシュ	ヴァジュラ	–
ブレードロール	ヴァジュラ/バルディッシュ	–
スパイラル	ムチ/电击ムチ	眩晕
サラウンド	电击ムチ	眩晕
ストレート	ビーナスの扇	–
サーペンタイン	ビーナスの扇	–
カットイン	レイピア	–
ペネトレイト	レイピア	–
クイックトリック	サーベル	速度下降
スラッシャー	サーベル	攻击力下降
电光石火	ライトサーベル	–
变幻自在	ライトサーベル	–
百花缭乱	ライトサーベル	–
影拂い	スピア	–
ストームランサー	スピア	麻痹
エイミング	オリハルコンの枪	–
神速三段突き	オリハルコンの枪	–
双龙破	オリハルコンの枪	–
ムーランルージュ	グングニルの枪	–
イド.ブレイク	弓/ミスリルの弓	魔力下降
クイックチェッカー	ミスリルの弓	–
レゾナンスアロー	ミスリルの弓	–
スプリンクラー	投げ钱	–
ゴールドチェッカー	投げ钱	–
乱れ射ち	与一の弓	–
アローレイン	与一の弓	–
ミリオンダラー	与一の弓	–
クイックドロー	デリンジャー/44マグナム	–
スナイプシュート	火绳铳	–
スポットショット	デリンジャー/火绳铳	–
バレットバースト	火绳铳	–
ターボプレッシャー	ロケットパンチ/ドリルスピナー	防御力下降
アクセルバンカー	ロケットパンチ/ドリルスピナー	防御力下降
ドリルブレイク	ドリルスピナー	防御力下降
ホーミングレーザー	ビームライフル	–
カレイドスコープ	ビームライフル	–
クラッチシュート	ビームライフル	–
精密射击	サブマシンガン	随机攻击单个或一组敌人
コンセントレーション	サブマシンガン	–
バラージュ	サブマシンガン	–
ブレイズカノン	火炎放射器	–
イフリート	火炎放射器	–
スタングレネード	手榴弹/炸光弹	眩晕
フラッシュバン	手榴弹/炸光弹	黑暗
マルチプルボム	手榴弹	–
アームドブレイカー	炸光弹	–
ストライカー	バズーカ	–
カルネージ	バズーカ	–
アトミックバースト	バズーカ	–
バーストカノン	レオパルト2	–
エクスプロージョン	レオパルト2	–
流星蹴	キック	–
●闪光魔术	キック	–
バレットキック	キック	–
フラッシュブロー	パンチ	–
金刚神掌	パンチ	–
螺旋	パンチ	–
ミラージュクロー	猫の爪	–
クロスミラージュ	猫の爪	–
火	炎	–
灼热	炎	–
业火	炎	–
冰块	冷气	–
苍雹	冷气	–
绝对零度	冷气	–
召雷	稻妻	–
天雷	稻妻	–
神雷	稻妻	–
腐雾	毒雾	–
ファイガ	ファイア	–
ヘルファイア	ファイア	–
ブリザガ	ブリザド	–
ヘルブリザード	ブリザド	–
フロストブリザード	ブリザド	–
サンガー	サンダー	–
ヘルサンダー	サンダー	–
サンダーボルト	サンダー	–
クラウガ	クラウダ	–
ヘルクラウド	クラウダ	–
デスクラウド	クラウダ	–
サイコショック	サイコブラスト	连携
サイコフォース	サイコブラスト	–
サイコバースト	サイコブラスト	–
ニューフレア	フレアの书	–
メガフレア	フレアの书	–
アシッドレイン	酸性雨	毒
死の雨	酸性雨	毒
ツイスター	龙卷	–
津波	うずしお	–
大海啸	うずしお	–
压缩光线	破坏光线	–
魔眼	凝视	混乱
超凝视	凝视	混乱+石化
スポイル	ドレインタッチ	–
スナッチ	ドレインタッチ	–
压缩光线	贯通光线	–
量子	贯通光线	–
缩退	贯通光线	–
スウィング	尻尾	–
ヘヴィクロー	ツメ/マヒ爪	–
ラウドスライス	2つのはさみ	–
クロスシザース	2つのはさみ	–
疾风怒涛	2回攻击/チャージ	–
クラッカー	触手	攻击力下降
スマッシュ	触手	–
ダブルハイト	触手	防御力下降
アシッドタッチ	溶かす	毒+HP吸收
ゴーストタッチ	溶かす	麻痹+HP吸收
猛毒胞子	胞子	–
スクラッチ	触手	–
ドレインファング	キバ	HP吸收
ダガージョウ	キバ	–
真空爪破	ひづめ	–
ウインドカッター	ひづめ	–



缪斯庭院

与任意村庄的蓝色史莱姆对话可以前往“ミューズの园”，最初这里只有很少的缪斯，其余的则需要玩家完成多个支线任务才会返回，虽然看起来比较繁琐，不过当缪斯增多后的好处却很明显，那就是玩家在战斗胜利后可以与她们会对话获得MP的奖励，这也是整个游戏中惟一获得MP的方法。另外与缪斯对话选择“プレゼントする”可以向她们赠送礼物（名称前有“！”号作为标记，游戏中主要依靠挖掘获得），投其所好不但会增加好感度，MP的回报也会增加（S评价为500、A为200、B为100、C为1），最后当好感度累计到一定程度时，她们还会在战斗中给予玩家帮助。



全缪斯一览

名称	评价要求	支援技能	喜欢物品
カリオペ	快速结束战斗	祝福の风（全体HP全回复＋复活）	くものカケラ／春风のペンダント／风花のブーケ
ポリニア	对敌人完成最后一击	ウイニングスター／シューティングスター／シャイニングスター（对一组敌人造成伤害的物理攻击）	いちごのピンバッチ／星の砂／星の砂糖果子／星夜のペンダント
メルメネ	无伤结束战斗	クレセントガード（全体的防御力上升）／フルムーンカーテン（全体防御和属性耐性上升）	ガラスの月うさぎ／月のブローチ／ペパーミントの茶叶／月夜のペンダント
エウテル	随机	オーバーフロー（单体雷属性魔法）／サンダーブレイカー（攻击一组敌人的雷属性魔法）／リインアドオン（降低一组敌人的攻击力和魔力）／アカシックレコード（全体攻击并附加异常状态）／アトミックアーカイブ（敌全体攻击）	ガラスの齿车／纯正オイル／トラフィックパス
タレイア	攻击敌人的弱点或令其陷入异常状态	リインブレス／カーズブレス（降低一组敌人的能力）／クイーンブレス（降低一组敌人的能力和属性耐性）	クレマチスの发饰り／世界数の叶／月来香の蜜水
レプシラ	使用力或速度型武器消灭敌人／同伴击倒敌人	凤凰闪光剑／ツヴァイシュルト（攻击一组敌人并附加混乱效果）／アインスシュルト（对一组敌人造成伤害的物理攻击）／ドライシュルト（攻击一组敌人并附加毒效果）	茨の王冠／银铃のチョーカー／黒バラの砂糖渍け
レイオー	回复HP	フェアリーティア（全体全能力上升）／ネーレイドティア（全体全能力上升+HP回复）	泡のティアラ／贝壳のネックレス／珊瑚の人鱼
アレイト	使用魔法消灭敌人	破坏の遁走曲／爆发の遁走曲／冲击の练习曲／破坏の夜想曲(对一组敌人造成伤害的物理攻击)／黄昏の奏鸣曲(全体攻击)	朱色のかんざし／椿の花扇／金の　留め
ウラニア	使用连携技能	ホーリー（全体魔法攻击并附带即死效果）／ゴッドブレス／セイクリッド（全体物理攻击并附带即死效果）	光の粉ミルク／生命のゆりかご／银翼のスプーン

搜寻秘宝之旅

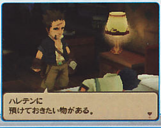


以下的流程中只涉及主线流程和一些重要的支线情节（特殊颜色标注的物品为“秘宝”），如果玩家希望完成更多的支线任务可以前往地图上有“！”号标记的地点触发事件，最后获得回报也有利于攻关，大大降低游戏的整体难度。

第1世界

序章

正在熟睡的主人公被父亲叫醒并接过了“精灵の镜”，而此时父亲只留下了一句“绝对不能将它交给任何人”便独自离开了家。几年后，长大成人的主人公向母亲辞行，准备前往外面的世界去寻找离家出走的父亲，看着自己孩子脸上那坚毅的表情，母亲欣然同意了主人公的要求并相信他一定会实现自己的愿望，一家人团圆的日子似乎已经不再遥远。



故乡の町

进入学校与老师告别得知全世界一共有77个秘宝，而全部收集齐就能拥有神的力量，所以父亲才将其中之一的“精灵の镜”交给主人公保管，担心其被居心叵测的人所利用。临走前会有同学主动要求同行，之后设定好他们的职业和外貌后就能组成正式的冒险队伍，开始向游戏的第一个迷宫进发。

北の洞窟

获得道具
ポーション／ブロンズのたて／ゆみ／バトルハンマー

离开村庄时老师会暂时加入队伍，虽然他的能力很强，但由于武器和魔法的使用次数有限，建议尽量将它们留到最后对付第一个BOSS。一直向上进入“北の洞窟”，沿路切换两次场景在最后的出口进行强制战斗，胜利后大家和完成护卫任务的老师告别。

BOSS ラムフォリンクス

最初的敌人由于有老师的帮助很轻松就能获胜，惟一需要注意战斗中要保持自身的HP在50以上，不然有可能会被BOSS一击必杀。

旅立ちの町



出洞后一路向上进入新的村庄，之后来到宿屋右侧跟疑似父亲的男子对话会发现是一场误会。继续探索在宿屋与蓝色的史莱姆对话开启“仓库”功能，而在酒吧里可以花钱欣赏游戏的配乐，最后与这里的所有人对话打听秘宝的下落，离开前不要忘记购买一些装备和道具备用。

イシスの神殿

出村后一路向上进入神殿，与神官凯（カイ）对话后她会帮助大家回复体力并告知她曾经见过主人公的父亲，至于他目前的去向就不得而知了。最后接过“不死鸟の瞳”开启“迷你地图”，下一个目标是前往附近的遗迹寻找新的秘宝。

古き神々の遗迹

获得道具
ポーション／かまいたちの镰／魔力のマギ／素早さのマギ／力のマギ／ムチ

离开神殿先往左，接着在“北の町周边”往下进入“南の森”，而遗迹就在地图的右下角。进入遗迹要注意第二层的很多宝箱都是陷阱，如果被关在房间里面只有进行二连战才能顺利脱身，不过也可以顺便提升一下能力，而在一层找到“かまいたちの镰”学会“破坏”技能，利用它沿路来到最后的房间会发现几个人正鬼鬼祟祟地商量什么事情，但一看到主人公一行人就仓惶逃跑了。

返回出口从奄奄一息的人口中得知他们属于“守护者组织”，而这次行动的目的是为了阻止魔王阿修拉（アシュラ）的野心来保护这里的秘宝，不过没想到刚才却中了敌人的诡计，好不容易得来的秘宝也被抢走了。



巧用命运之线　因为游戏中的很多任务都对队伍称号有要求，所以玩家可以有针对性地购买“命运之线”，而不要一次性购买多个，否则反而会扰乱角色关系，使达成任务更繁琐。

イシスの神殿

返回神殿将目前的情况告诉凯，她为了阻止魔王会暂时加入队伍并要求前往魔王沉睡的墓地。接着还是先来到“北の町周边”往上到达“アシュラの墓地周边”，墓地位于地图的右下角。

アシュラの墓地

获得道具
素早さの素/ゴールドの小手/バトルアクス/炎のマギ/防御のマギ/巨人のつるはし

同行的凯使用魔法打开了被封印的大门，进入内部沿路即可遇到BOSS。胜利后从它口中得知抢来的秘宝已经献给了魔王，同时遗迹的自爆装备也被启动，随后原路逃离返回大地图，从遗迹向上进入“天の柱”与凯告别。



BOSS ライノサウルス

因为有凯的帮助难度仍然很低，如果不能在一回合内结束战斗，它的强力攻击仍然有可能对我方HP较低的角色造成很大威胁。

第2世界

アシュラの塔

获得道具
ハイポーション/サーベル/デリンジャー/ゴールドの盾/ゴールドの胄/青龙刀/魔力の素/力の素

利用“天之柱”来到新的世界，在下方的村庄补给后继续往下到达“アシュラの塔周边”，而由于这里的地图无法正常显示，所以推荐先走到右边的尽头，然后再顺着岩壁往下到达目的地。沿路上楼，在2F与哥布林对话选择“はい”会获得“ポーション”，而4F的部分地面有陷阱，如果踩上去会直接掉落到3F，5F会与木人进行强制战斗，使用火属性魔法轻松搞定后，假面男子会暂时成为同伴并开启“极限驱动”系统。在11F从魔王口中得知凯的身体里原来也藏有一个秘宝，但如果它一旦脱离凯的身体，凯就会因为虚弱而死亡，所以为了阻止魔王的阴谋，一场恶战在所难免。胜利后为了确保凯的安全，众人与假面男子告别并自动返回神殿，不过众人终究还是来晚了一步，此时凯已经被缩小化的魔王手下侵入而昏迷，而从旁边的小妖精处得知，要除掉敌人只有借助巨人族的力量，临走前她将“防御のマギ”交给了主人公



BOSS アシュラ

身为魔王的敌人实力自然不容小觑，不但普通攻击威力高，偶尔发动的全体攻击“地狱の火焰”甚至有可能直接全灭我方，所以实力不足最好找杂兵提升一下。战斗的基本原则是使用连携攻击作为主要进攻手段，而使用“アシュラの町”出售的“スタンガン”或雷属性魔法攻击则有可能使其陷入麻痹状态，完全封住他的行动，胜利后获得秘宝素早さのマギ、魔力のマギ、冰のマギ、稻妻のマギ、毒のマギ、犬神のマギ。

第3世界

巨人の町

返回“天の柱”进入第2世界升降梯右边的门到达新的世界，之后一直沿路向下进入村庄。在村庄的右上角会见到一直苦苦寻找的父亲，但父亲说现在世界上还有很多像阿修拉一样的人想将秘宝占为己有，而现在保护秘宝的最好方法就是在这些人之前找到所有的秘宝。从父亲处接过“稻妻のマギ”后先进入右上方的小道，在尽头绕到道具店后方与店主对话，再到酒吧与桌子旁的男人对话获得秘宝“风の道标”，最后与村子左边的紫色史莱姆对话开启“亡灵の斗技场”的挑战。

巨人の遗迹

获得道具
铁ゲタ/ミスリルの盾

出村后一直往右进入遗迹，在地图上标记为太阳的地方使用地图技能“破坏”打开通道，接着穿过隧道进入废墟找到“力のマギ”。返回上方的洞口会发现封印已经解除，进入其中从上方的楼梯爬到桌子上获得重要道具“ちいさくなーれ”，最后返回“イシスの神殿”进入凯的体内。

カイの体内

获得道具
魔力の素



玩家的起点位于头部，目的是找到身体内的6个秘宝，它们分为位于右脚（毒のマギ），心脏（力のマギ）、左脚（力のマギ）、胃（素早さのマギ），右手（冰のマギ）、左手（炎のマギ）。全部找到后前往头部进行强制战斗，而使用冰属性魔法可快速清场并得到“妖精のりんぷん”，最后凯在众人的帮助下恢复了健康。

第4世界

アポロンの神殿

返回“光の柱”使用秘宝打开之前关闭的大门前往新的世界，从传送点往地图左上角前进到达神殿，而与这里的阿波罗（アポロン）对话他会为了感谢主角消灭魔王而赠送秘宝“太阳の松明”。前往地图上方的“リンの町”与村民对话得知村内名叫林（リン）的女孩的父亲失踪了，接着进入左下角的房间与林的母亲对话得知林去北方的山林采药，不过到现在还没有回来，希望主人公能帮她去确认一下到底发生了什么事情。



山の洞窟

获得道具
ロケットパンチ/エリクサー

出村后向上来到洞窟，先从南边的洞口进入获得“エルメスの靴”，再从北面的入口沿路深入。此处的敌人能力会比之前的明显增强，而且一定要准备足够的“金の针”来解除“石化状态”，在地下三阶的分支走右边再一路向下找到林得知她被这里的山神给困在了这里，最后无奈的众人只好到达最深处挑战山神。胜利后自动返回林的家中发现她竟然把主人公的父亲当作自己的父亲，无法接受这一切的主人公冲出了门外……

BOSS 山の神

敌人的攻击都以单体的物理攻击为主，如果防御力不足很快就会败下阵来，而要对付它最好的方法自然是使用魔法，只要形成连携就能快速削减其体力，胜利后掉落“毒のマギ”、“冰のマギ”、“奇迹の罗针盘”。

海底火山

获得道具
力の素/ミスリルソード/ファイアの书

离开伤心之地的主人公决定继续收集秘宝，向下一直前进经过“港町”后到达“海底火山周边”，从地图的左下角进入目的地。迷宫中比较麻烦的是在岩浆上移动会不断减少HP，而在第五层尽头的宝箱中可获得“真实の瞳”、“防御のマギ”和“炎のマギ”，最后沿路返回港町从地图右边的通道进入“光の洞窟”。

光の洞窟

获得道具
电击ムチ／力の素／巨人の小手／ライトサーベル

该迷宫只有在获得“真实の瞳”的情况下才能进入，敌人同样以“石化攻击”为主，一定要事先做好准备。沿路到达第七层获得“稲妻のマギ”、“魔力のマギ”、“幻惑のお香”后，目前持有的36个秘宝正好可以开启下一个世界的大门。

第5世界

ガ-ディアンの基地

利用“天の柱”到达新的世界，过桥后进入“ガ－ディアンの町”从村民处得知村子里没有秘密基地，而且最近经常发生地震等情报。之后前往酒吧调查音乐盒选择“勇者のテ－マ”会自动前往秘密基地，不过众人才刚进入不久就被基地成员给抓了起来，好在主人公的父亲随后赶到才将所有人从牢房救了出来，但守卫称父亲为“大佐”的举动还是让人非常费解。来到地下三层的房间休息会被一阵骚动给吵醒，接着出门会发现基地被怪物侵入，而左边的宝物库中可以获得“大树の叶”，消灭堵门的敌人获得“力のマギ”，最后来到二层与父亲对话，不过鉴于目前形势危急，父亲加入队伍并劝大家赶快离开，所有的问题他之后自然会解释清楚。基地的路线单一，沿路消灭堵门的怪物会获得“速度のマギ”和“防御のマギ”，最后返回“天の柱”进行强制战斗，胜利后获得“炎のマギ”，而就在敌人临死之前，它得意地告诉众人林已经被自己的手下绑架，如果要救她就必须前往下一个世界。

第6世界

ビ-ナスの大都会

原路返回进入小世界的连接桥从左边的升降梯前往新的世界，先在附近的城镇更新一下装备，然后到最上方的宫殿里与比纳斯（ビ－ナス）对话获得滞留的许可，最后从上方的门离开返回大地图。一直向上进入“アントニ－の村”，而根据村民透露的情报，附近的下水道可直接通往“古き神々の遺跡”。

下水道

获得道具
素早さの素／サイコソ－ド／エリクサ－／巨人の冑

出村一直往上进入迷宫，先来到地下二层后打开地图下方的门消灭螃蟹型的BOSS获得“地下道のかぎ”，这样在地下三层就能打开地图上方的牢门，从其中的宝箱中获得“稲妻のマギ”、“冰のマギ”和“圣なるお守り”，而地下四层北面的房间同样可获得“素早さのマギ”，“魔力のマギ”和“防御のマギ”，最后通过地下五层的出口回到宫殿的垃圾处理场。离开宫殿与门口的奥利比亚（オリビア）对话得知她并不喜欢女王安排的婚事，自己真正的心上人其实是安东尼（アントニ－），随后传说中的地震再次出现，城镇外竟然出现了一座火山。

BOSS やどかりん

该BOSS对很多攻击都具有完全防御的效果，对付它最好用雷属性魔法，配合连携的话一个回合就能将其拿下。

火山

获得道具
珊瑚の剑／魔力の素／魔术の杖／炎の盾

进入“アントニ－の村”左上角的迷宫，这次岩浆地形可以装备“圣なるお守り”来使伤害无效化，而在第七层拿到尽头的“こびとの勾玉”、“炎のマギ”、“毒のマギ”、“力のマギ”后，一直尾随众人的安东尼趁机夺走“力のマギ”跑掉了。

ビ-ナスの大都会

追随安东尼返回城镇，之后在结婚典礼上他果然出现准备利用秘宝破坏婚礼，但很快便被比纳斯制服，最后为了避免冲突继续升级，主人公决定先稳住暴怒的比纳斯。胜利后同样是被迫参加婚礼的尤利乌斯（ユリウス）向奥利比亚表示歉意，安东尼也归还了之前抢走的秘宝，和奥尼比亚幸福地生活在一起。

小世界1

忍者のアジト周边

利用“天の柱”左边的升降梯进入新的世界，沿路走到底会找到被绑架的林，不过这次她又改叫父亲“大叔”，才让众人明白父亲一直都代替林失踪的父亲照顾母女俩的事实。之后想利用林的性命逼众人就范的敌人恼羞成怒想结果林的性命，而为了确保大家的安全，父亲将“天使の翼”交给主人公后便和敌人一同消失了，同时林加入队伍。在众人准备离开时BOSS再次出现，胜利后会自动返回第5世界林的家中，此时林的母亲也告诉主人公他的父亲其实与林的父亲是好友，并将父亲之前留下的”神木の枝“交给了主人公。



BOSS 忍者

敌人的速度和回避率很高，所以使用物理攻击会经常MISS，比较稳妥的方法还是魔法战术，胜利后掉落“毒のマギ”。

BOSS ビ－ナス

敌人对魔法攻击免疫，所以之前一定要将我方全体的武器更换为物理攻击型。另外敌人的魔法攻击威力很高，除了要保证能力足够外，最好购买这里出售的“巨人套装”来减轻伤害，胜利后掉落“イ－ジスの盾”、“魔力のマギ”、“防御のマギ”、“冰のマギ”、“ 妻のマギ”、“毒のマギ”。

小世界2

レ-スの町

至此收集到61个秘宝可以利用“天の柱”通往“小世界2”，从传送点往左下前进到达村庄。与左上方豪宅内与阿波罗对话，再前往右边的竞技场就可以挑选一头龙参加赛跑（价格越高的龙，越容易躲开对手的追击），而比赛时只要控制龙一直向前跑即可，中途会有4场强制战斗，每次胜利会依次获得“力のマギ”、“素早さのマギ”、“炎のマギ”和“龙の角笛”。

第7世界

城下町

利用“光の柱”前往新的世界，由于最近的江户城暂时无法进入，所以只能先到右方的城下町。进入城中央的桥会与“天诛组”发生强制战斗，胜利后全靠大玉赶到才让众人全身而退。

日本桥

出村往右进入日本桥，在左下角的屋子中找到大玉得知城下町的武器全是走私的，而他的父亲也因为发现了这个秘密被暗杀了。之后返回城下町前往“越后屋”，从柜台右侧与越后对话获得马上有走私船来到港口的情报，事不宜迟马上赶往交易地点。

船着场

获得道具
ドラゴンの盾／ビ－ムライフル／レイパルト2／孔明の靴

迷宫中的敌人移动速度很快，一不小心就会触发“连锁战斗”，如果实力不足最好谨慎前行。进入船舱从中央的楼梯往下到达最底层与大玉和琉忍（ロ－ニン）会合，在掌握了确切的证据后，众人准备前往“奉行所”揭发黑幕。

MP获得捷径 后期如果想快速赚取MP，可以买一些商店中评价为A或B的物品送给缪斯换取MP，A级推荐“ドラゴンソ－ド”，B级推荐“魔术の杖”。

奉行所

情节后奉行所的官员决定下令搜查船只，不过派去的人却回报没有发现可疑物品，这不得不让众人猜测这其中一定另有阴谋，现在最好的方法就是继续跟踪越后发现新的线索。返回城下町的越后屋从柜台进入地下一层会偷听到将军和越后相互勾结的对话，但就在众人准备离开时却暴露了行迹进行BOSS战，胜利后返回大玉家中从琉忍处得知居住在江户城的将军手中也有秘宝。

BOSS 越后

战斗中9个天诛组成员是我方最大的威胁，建议使用命中率稳定的魔法或枪械攻击进攻，这样最后剩下的越后就没有威胁可言。

江户城

获得道具
源氏の小手/体の素/ミサイル/ドラゴンソード/ドラゴンの盾/与一の弓

进入这里沿路前往“将军の居室”进行强制战斗，胜利后落败的将军叫出了幕后主使大御所，虽然他的长相和主人公的父亲一模一样，但是性格却相当残暴，在杀掉无能的将军后，众人与其在屋顶展开最后的较量。再次获得胜利后事件圆满解决，而主角也动身前往下一个世界。

BOSS 大御所

敌人的HP很高，而且会频繁使用全体风属性攻击，所以事先一定要准备足够的回复道具，再利用回复间隙使用连携攻击慢慢磨才行，胜利后掉落“稲妻のマギ”、“素早さのマギ”、“毒のマギ”、“月兔の耳”。

小世界3

意地悪なダンジョン

阶层	获得道具
地下1阶	体の素/力の素/オーガキラー/ドラゴンアーマー
地下2阶	素早さの素/魔力の素/バルカン　/猫の爪/エリクサー
地下3阶	ビームライフル/山岚
地下4阶	ミサイル/サークレット/レオパルト2/コテージ
地下5阶	ディフェンダー/魔　　の杖/与一の弓/自己修复/村正
地下6阶	ブラッドソー/サイコガン/关羽の铠/パワードスーツ
地下7层	コテージ/地狱车/サンブレード/波动炮
地下8层	フレアの书/ガラスの剑/ゲンゲニルの枪/核爆

这里没有特别需要收集的秘宝，进入后会先得到“大地の身体”，接着沿路深入搜刮完所有的宝箱即可离开。其中第五层的正确道路是从获得“村正”的宝箱往上走，而在第八层出口要回答小妖精的问题，选择“はい”可以直接返回大地图，选择“いいえ”则返回第五层，之后再走到出口会和史莱姆进行强制战斗，胜利后开启“魂の暗域”。

第8世界

バルハラ神殿

获得道具
ディフェンダー/魔导师の杖/サークレット/ルーンアクス/フレアの书

进入后一路来到8层会遇到奥丁（オーディン），而为了收集他身上的6件秘宝，主人公只好答应他的挑战（BOSS战前没有回复点，所以事先要准备足够的回复道具）。胜利后了却他与强者不断战斗的心愿，而今后如果在战斗中再被敌人全灭也没有了“重新挑战”的机会，一定要注意。最后通过数个通道利用“天の柱”进入最后的世界。

BOSS オーディン



敌方的实力绝对是目前最强的，尤其是全体魔法辅以杂兵的攻击，很容易就会出现伤亡。所以战斗一开始还是以消灭杂兵为主，除了保证拥有强力的全体攻击，全体回复的道具也要多准备一点，当然运气也是很重要的。胜利后掉落“力のマギ”、“魔力のマギ”、“防御のマギ”、“炎のマギ”、“稲妻のマギ”、“正宗”。

最后の町

剧情后父亲会加入队伍，虽然他的能力很高，不过却无法进行连携，所以只能坐冷板凳。一路向下进入最后的村庄，入口的“暗の商人”可以将道具卖给他，这样在通关后二周目初期就能买回来，正好可以避免无法继承的情况。

最后のダンジョン

获得道具
地狱车/サンブレード/フルケアの书/关羽の铠/サイコガン/パワードスーツ/コテージ/核爆弹

迷宫路线并不复杂，沿路到达第九层一定要记得从左右两边的通道中获得圣剑“エクスカリバー”（攻击力为力量数值×15且使用次数无限，攻击范围为一组敌人），最后来到最底层与守护秘宝的怪物战斗，胜利后得到最后的秘宝“女神の心脏”。



BOSS デスマシーン

敌人的全体攻击仍然是我方最大的威胁，建议派父亲上场可以利用速度和全体回复道具来解除危机，而使用电属性攻击则能对其造成较大的伤害。

第9世界

最后の町周边

利用手上的76个秘宝打开最后世界的大门，而在另一根“天の柱”前面等待众人的正是阿波罗，原来他的真实目的是抢夺主人公的所有秘宝，因为在他自己身上还有最后一个秘宝。被拒绝的阿波罗先是召唤出怪物向众人发动攻击，轻松将其击败后他竟然召唤出曾经和主人公一同冒险的其他同伴，并以他们的性命相要挟，最后无奈的主人公只能将所有的秘宝交给他。之后沮丧的众人再次遇见了父亲，此时他也带来了史上最大的一个秘密，那就是秘宝其实总共有78个，自己当初向外宣称有77个，目的只是为了防止其被坏人所利用，而现在最后的秘宝正存放于“最后のダンジョン”中。



天界

从“最后の町”往上通过最后的“天の柱”沿路来到中央神殿。与中间的阿波罗对话，父亲会再次试图说服他打消使用秘宝的念头，不过这对于为追求力量而不择手段的阿波罗来说没有任何作用，大家现在能做的只有合力击败他……战斗进行到一半阿波罗的身体会发生变异，这是由于使用了部分秘宝而导致的负面效果，而就在他自爆时，父亲替主人公挡下了一击受了重伤，现在能够阻止世界毁灭的人只有主人公一个人了。随后主人公会使用所有的秘宝召唤出了命运女神，在救活父亲后，她也请求主人公能够和她一起到神殿的最深处拯救世界。

BOSS アポロン



敌人一开始的几个回合只会使用防御，待其变身后战斗才真正开始。变身后敌人会交替使用单体和全体魔法，如果我方角色的魔力值低，很容易会被一击必杀，而为了保证战斗力，持续的全体回复仍然很有必要，利用回复的间隙连携攻击是削减其体力的惟一方法。

非常阶段

和女神一路向下，途中的小BOSS对于我方目前的能力来说完全是小菜一碟，但沿路要尽量避免杂兵战保存实力，尤其是“女神の心脏”使用后拥有回复我方全体HP并复活所有同伴的超强效果，一定要留到最终战再使用。最后来到尽头会看到“最终防御系统”，女神让主人公对付黑色机械，自己则单独对付白色机械，胜利后两台最终防御系统终于倒在了众人的面前，世界的崩坏也因此而停止。被唤醒的女神再次进入沉睡等待下一次的醒来，而主人公则乘坐电梯见到了安然无恙的父亲，一起踏上了回家的道路。

回到家又过了几天，某天晚上父亲又叫醒了熟睡的主角，这次他决定为了寻找“三大神器”而外出冒险，当然他不再将是一个人出发，因为有家人的支持才会获得更大的力量……

最终BOSS 最防御システム



敌人的第一形态只会使用自身的四个炮台对我方单体进行四次攻击，伤害并不高，惟一需要注意パープルブラスター炮台附加的混乱和麻痹状态，全部击破后进入第二形态。该形态下敌人会召唤三组杂兵进行辅助攻击，而自身也会增加全体攻击，之后玩家只需要集中攻击本体即可，如果看到“バスターチャージ”的提示时就表示下回合必定为全体攻击，玩家可提前做好回复或防御的准备。第三形态一开始时会放出两个キャンセラー干扰玩家进行连携，必须把它们全部消灭掉再转而攻击本体，而中途则需要注意敌人攻击附带的眩晕效果，最后当其HP下降到一定程度时会触发众人和女神交换的情节，白色机械的前三个形态和黑色机械攻略方法相同。最终形态是两个BOSS的合体，除了优先消灭干扰连携的キャンセラー，BOSS的全体攻击威力比之前下降不少，回复压力反而不大，之后当出现“エネルギーシフト”的提示时就表示BOSS正在吸收女神的力量，这样再过两个会合它必定会使用强力的全体攻击，如果不能赶在这之前集中攻击消灭BOSS，就只能准备“女神の心脏”做最后一搏。

隐藏的挑战

将游戏通关之后相信很多玩家还是意犹未尽，当然如果你对自己的实力有自信，不妨完成以下两个挑战来获得丰厚的奖励吧！



亡灵斗技场

与“ミュースの园”的紫色史莱姆对话可以进入“亡灵の斗技场”挑战以前所有的BOSS级敌人（支持与好友联机挑战），胜利后会根据玩家队伍的称号给予不同的奖励。惟一需要注意此处的战斗不会增加任何能力，敌人也不会掉落道具。

队伍称号分类

称号类别	包含称号
腐れ绿系	腐れ绿／悪友／ファミリー／好敌手
爱の传道师系	爱の传道师／相互不信／朋友／借りてきた猫
修罗场チーム系	修罗场チーム／反面教师／一连托生／共存共荣
满家族系	满家族／孤立无援／热い友情／目指せ！一番
二人の世界系	二人の世界／利害の一致／反抗期／一期一会
运命共同体系	运命共同体／天敌／ツッパリ军团／孤军奋斗
一触即发系	一触即发／千载一遇／派阀争い／共に战うもの

全奖励一览

队伍称号／BOSS名称	アシュラ	山の神	ビーナス	将	大御所	オーディン	デスマシーン	アポロン
幼なじみ	ハイポーション	ハイポーション	目药	十字架	金の针	ドア	ドア	加速装置
相思相爱	流し目	ロケット	パンチ	いやしの杖	手榴弹	ルーンアクス	ドラゴンの盾	魔道师の杖
心の友	ミスリルの弓	电击ムチ	サイコソード	十手	村正	源氏の小手	ブレイクの书	ガラスの剑
一家团乐	铁ゲタ	ライトサーベル	バイカーヘルメット	珊瑚の剑	サイコガン	孔明の靴	ミサイル	与一の弓
心は一つ	ケアルの书	チェーンソー	エルメスの靴	着物	レオパルト2	自己修复	ビームライフル	关羽の铠
犬猿の仲	スタンガン	怨みの剑	ファイアの书	悪のそろばん	オーガキラー	サークレット	核爆弹	地狱车
ライバル关系	サブマシンガン	クロスカウンター	ブリザドの书	デスの书	魔术の杖	ディフェンダー	ドラゴンソード	フレアの书
孤高の战士	刀	巨人アーマー	サンダーの书	ブラッドソード	バルカン	ドラゴンアーマ	コテージ	パワードスーツ
上を目指すもの	念仏の本	火炎放射器	クラウダの书	投げ钱	山岚	猫の爪	バトルスーツ	サンブレード
腐れ绿系	ヴァジュラ	オリハルコンの枪	ビーナスの扇	ブリューナク	魔导回路	鬼神刀	龙鳞の铠	LADプログラム
爱の传道师系	巨人の小手	スカーレットローブ	LED	女神の羽根	银の小手	复活の杖	M1934	闪光拳
修罗场チーム系	バルディッシュ	雷神の剑	オリハルコンの弓	将军の扇	死神の镰	龙鳞の兜	パンデモニウム	カレイドセイバー
满家族系	巨人のかぶと	星屑の杖	死の剑	炸光弹	龙鳞の小手	ヴァルキリーソード	三角蹴り	父亲のムチ
二人の世界系	バスタードソード	忍刀	アロンダイト	光砂の铠	レイジングケイン	トールハンマー	超魔导回路	レオパルトXG
运命共同体系	消音装置	魔力回路	エアバッシュ	吉行	バリアジャケット	フルケアの书	レーヴァテイン	荷电粒子炮
一触即发系	スピア	疾风の镰	妖精の杖	ドリルスピナー	龙鳞の靴	ゲンゲニルの枪	ブラックバード	デルフィンブレード

魂之暗域

先后与小世界3“意地悪なダンジョン”和”ミューズの园”的紫色史莱姆对话可以进入“魂の暗域”，而这里的战斗可以视为“亡灵斗技场”的加强版，不但增加了杂兵战，一场战斗中的敌人数量也相当庞大，基本上是对玩家实力的极限挑战，而我们的最终目的就是收集每个挑战最后一战中必然掉落的高级道具（表中的奖励物品会按顺序依次掉落，因此想全部收集就必须完成同一挑战一定次数）。

挑战名称	连战场数	奖励物品
力を求める者	3	ディフェンダー／吉行／オリハルコンの弓／炸光弹／关羽の铠／バルディッシュ／アロンダイト／ルーンアクス
知恵を求める者	3	フレアの书／エアバッシュ／パワードスーツ／ブリューナク／疾风の镰／银の小手／LED／死の剑
自由を求める者	4	地狱车／女神の羽根／バリアジャケット／死の剑／死神の镰／疾风の镰／ヴァジュラ／ドリルスピナー／星屑の杖
支配を求める者	4	レイジングケイン／与一の弓／ガラスの剑／超魔导回路／サンブレード／光砂の铠／复活の杖／ビーナスの扇
荣光を求める者	5	将军の扇／トールハンマー／龙枪ロンギヌス／レオパルトXG／ヴァルキリーソード／M1934／プリンセスサーベル／核爆弹
斗いを求める者	5	ティンクルスター／龙鳞の靴／龙鳞の小手／龙鳞の铠／龙鳞の兜／ゲンゲニルの枪／ミッシングムーン／レーヴァテイン
破坏を求める者	5	パンデモニウム／三角跳び／ブラックバード／闪光拳／荷电粒子炮／鬼神刀／カレイドセイバー／フルケアの书
真理を求める者	5	父亲のムチ／LADプログラム／镜の盾／ロストアーマー／相转移炮／光魔の杖／デルフィンブレード／草薙の剑

通关特典 通关后保存记录选择“NEW GAME+”即可开始二周目，可继承以下内容：“支线的完成进度”、“命运之线等级”、“图鉴收集率”、“亡灵斗技场”和“魂の暗域”的挑战记录。

文编 炎骑士 美编 忽悠悠

攻略透解 GUIDE THROUGH



フォーエバー ブルー
FOREVER BLUE 海の呼び声

蔚蓝永恒 海的呼唤	Nintendo/Arika	动作冒险
Wii Forever Blue 海の呼び声		日版
2009年9月17日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

一周目通关时间约8小时。

本来打算在做完TGS合刊之后去度假潜水，但眼看着游戏狂潮的来临，接下来的工作自然是要忙得让人爽到飞起。不过，虽然潜水休假计划泡汤，但恰逢任天堂推出了这款清新风格的潜水冒险游戏。能够玩到这样一款游戏，也算是对自己的变相补偿吧！相比同属Wii平台的前作，这一次的游戏有着极大的进步。如果你也热爱大海，那么就一定不能错过这款游戏！

海底探险新手培训

操作方式

本作对应多种操作方式，考虑到游戏中的操作分为船上、岸上以及海中，所以只介绍最基本的单手Wii遥控器操作方式。鉴于游戏中的直观式操作简单明了，所以就不再针对各项功能指令作详细的介绍。玩家可以对照游戏画面中的各项设施直观地了解指令的作用。

船上



角色在船上的基本活动主要仅限于对话及四种基本指令选择，所需操作为操纵Wii遥控器控制光标点选四项指令。如画面所示，四项基本指令从左至右依次为出航、下水、休息及记录。

出航：在几大固定区域间直接移动，属于长距离移动。

下水：根据船只所处区域的不同，会在地图上出现数量不同的下水地点。

休息：根据任务的要求，玩家可以选择不同的时间段进行休息。

记录：游戏信息存储。

此外，还可以按下“1”键来查看地图、通过启动收音机来欣赏SD记忆卡中的音乐、在木箱中查看战利品、在躺椅上看风景和海豚表演以及进入船舱进行一些简单的查看工作。

岸上





完成第一章的最初任务之后便会来到处于小岛上的基地。玩家在岸上的移动通过按下B键来执行，同时要配合方向来进行转向；“1”键的作用依然是查看地图；将光标对准基地中的人或设施可以直接切换到各项功能指令当中。当然，如果觉得互动性的至关操作不够方便，那么直接按下“+”键呼出菜单来选择。

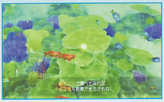
©2009 Nintendo/ARIKA

海中



光标：指向
A键：调查
B键：按住即游泳，松开即停止
十字键：呼出功能指令
“－”键：按一下开始游泳，随后按任意键停止
“＋”键：接近调查
“1”键：地图
“2”键：视点切换

亲密接触



除此之外，将光标移动至一般鱼类（含海豚、鲸类，鲨鱼等凶猛动物除外）身体时，点按A键可以逗鱼和喂鱼，按住A键晃动遥控器即为摸鱼，同时按下AB键可以借助海豚和鲸类进行快速移动。逗鱼和喂鱼等动作可以增加与鱼类的亲密度。

观察点

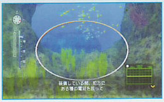


观察点是整个游戏过程中最基本也是最为重要的操作之一。不论是主线任务还是支线任务／额外委托任务，基本上都要通过“直接寻找—拾取”的方式来完成。潜水过程中经常可以直接／借助探测器看到一些发光的光点，随后上前调查便可以获得一些特殊的道具。

赚钱



游戏中的赚钱方式大体上分为两种，一种是通过完成委托（依赖）任务，另一种则是通过探测器来进行寻宝并鉴定。当取得探测器之后（详细取得时间详见主线流程），便可以在全程的行动之中随时随地进行探宝。根据探测器的反应，我们可以在场景中的一些特定位置找到各种质地和形状的器物。待完成任务返回小岛基地后，呼叫商人即可进行对获得的器物进行鉴定。需要注意的是鉴定是需要收取一定费用的，不过绝大多数时候，获得的回报都要远高于鉴定费用支出。至于委托任务，则是当游戏进行到一定程度后才会出现的额外任务。每次回到岸上之后，去调查场景中的同伴便有机会出现委托任务。完成任务之后向委托人交差，即可获得数量不等的酬金。除此以外，只要不断探索游戏中的地图，随着地图完成度的提高，玩家也可以获得一定数量的报酬。



支线任务

支线任务的触发需要有主线任务的剧情发展作支持。当主线故事进行到一定程度后，调查某些动物或设施、接触新加入的同伴都会解锁专门的支线任务。与主线任务不同，支线任务的完成方式涉及区域往往较大，并且带有收集的性质。此外对于一些后期的支线任务，往往还需要玩家赚到足够的金钱、购入某些特殊的道具后才能够引发。由于篇幅所限，本次攻略中将不包括对支线任务的介绍，请大家谅解！

主线流程全解

第一章：龙の歌

南太平洋バオウル共和国・ガタマ环礁



首先在船上确定好主人公姓名、肤色以及脸形，然后就可以随同伴进行潜水了。初次潜水时并不会立刻触发任务，玩家可以在初始位置的海域中熟悉一下控制角色行动的方法和技巧。在珊瑚礁附近有种类丰富的海洋生物，在此处可以顺便熟悉一下调查和确认物种的方式。

一路向西南方向游，会看到一条幼年的座头鲸（ザトウクジラ）。显然，它是与母亲失散了。眼下的任务就是在附近的海域内找到幼鲸的母亲（选择第一个选项）。现在打开地图可以看到一个标有红圈的地点，只要径直游过去就可以找到母鲸。不过，暂时失去幼仔的母鲸脾气十分暴躁，竟然直接向着主人公的同伴冲了过去，并且令同伴的项链失落。待座头鲸母子重逢之后，还要设法接近母鲸并调查，这样便可以找到掉落的项链了。



ディープ ホール



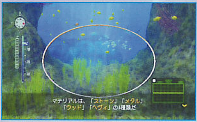
次日早上被叫醒之后可以得到电磁脉冲枪（PULSAR），随后选择从“ディープ ホール”处下水会有这种设备的使用方法介绍。随后一直向南方游，穿过一片海藻茂盛的海域后可以在海床底部见到一个洞穴，接近洞穴时会遭遇鲨鱼，此时要利用电磁脉冲枪对付鲨鱼。待鲨鱼退却后，潜到洞底可以找到一条项链。返回洞口时会被要求为周围的鱼儿治疗。此时只要装备上脉冲枪，鱼的身上便会出现特殊标记，完成治疗任务后就可以返回了。上船后会出现将两条项链进行组合的特殊情节：发现了有关“龙之歌”的诗句。



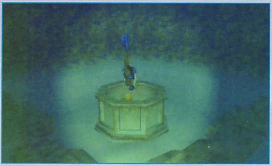
随同伴上岸之后会有一些关于各种菜单选项的简短说明。现在首要工作是来到码头的尽头敲响铃铛召唤驯养的海豚，先给它取一个好听的名字，然后便可以随时进行训练了。接下来与老船长对话可以取得用于召唤友好生物的“海笛”。游戏进行到这个阶段，我们便可以呼叫商人了。第一次召来商人除了可以购买道具之外，还可以得到一些有关龙之歌的资料以及水下相机等设备。

第二章：幻想魔城

エーゲ海キケロス海峡・暗礁海峡



出海后，在船上可以得到一个用于探测各种物体的探测器（マルチセンサー）。下水之后沿着惟一的路线向着西南方向行动，一路上利用探测器可以发现不少从沉船上散落的古董碎片。继续向南行不久便会看到海底的沉船，注意在沉船残骸周围有大量鲨鱼活动。利用脉冲枪赶走鲨鱼之后，可以在沉船处找到一个古代腕轮，从这件古董上可以读取一条重要信息：有关附近海域旋涡的秘密。现在暂时没有地方可以继续探索，只能返回小岛找商人鉴定腕轮再作下一步打算。



通过鉴定进一步得知旋涡背后隐藏的秘密：原来附近的暗礁在白天吸收了阳光的热量之后会导致附近海域出现大量旋涡，只有等到夜晚来临，失去能量支持的旋涡才会消失。再一次出发后，可以在船上选择休息的指令，等到晚上再下水。来到白天活动的海域后，发现此处的多个旋涡果然消失了。进入由旋涡封住的入口后可以发现此处是一座古城的遗迹。在此处，我们还可以见到NPC角色GG，他也来到这里进行调查。待GG离开之后，凶猛的鲨鱼突然出现，首先用脉冲枪抵御一阵儿，待出现表现无法击退鲨鱼的情节后，需要选择并跟随同伴躲进遗迹中的一口深井来回避鲨鱼的袭击。

ヴァルカ城





进入深井之后才发觉原来这其实是传说中的ヴァルカ城遗迹的入口！按照提示装备上水下笔（水中ペン）后随便凭空画上几笔，便可以将此处的鱼儿吸引过来，然后首先沿着北侧的长廊一路前进即可。在前进的过程中会遇到带有毒性的狮子鱼（ミノカサゴ），需要绕开它行动。一直来到走廊尽头的房间，可以在墙上发现一幅地图，旁边的房间中则放置着一个宝座。与之对应的里侧房门被锁住，而开门的钥匙正是放置在宝座上。上前利用脉冲枪驱赶开狮子鱼即可拿到开门的钥匙。调查里侧房间中柜子上的机关可以开启一扇隐藏的房门，但通往去路的房门也会自动锁上。先进入隐藏的房间取得此处的石板（オケアノスの石板），然后通过双人配合的方式才能离开房间。具体的办法是让同伴去操作房间中央的机关，待到同伴倒数3、2、1之后再开门。

回到岸上之后将石板交给商人来鉴定，会出现提示：需要将石板交给在水族馆工作的教授来作进一步鉴定。由于解读石板上的信息需要花费一些时间，所以先可以前往北极进行这一带的生态调查工作。

关于装备 商人出售的装备分为装饰类和实用类两种不同的性质，前者数量众多，价格往往也很便宜。不过除了外观颜色不同之外，对玩家完成今后的任务几乎没有任何帮助。如果想买到实用的装备，那么就要到货架的末端去查找。里面的大号氧气瓶和大容量背包等道具可是游戏后期的必要装备。

第三章：北へ南へ

北极・カナダ北岸冲



极地的气候自然是极端恶劣，以至于单独水下活动的时候不能离开破冰处过远。为了能够接近地图上标注的地点，在下水活动的时候一定要带上海豚，这样一来便可以扶着海豚快速前往目的地了。需要注意的是，在前往目的地的过程中会遇到凶猛的鲨鱼，要绕道避开。到达预定地点后爬上浮冰便可以见到所要调查的目标——北极熊。完成调查工作之后便可以返回水族馆，教授已经解读出石板上记录的信息，同时水族馆的馆长也会加入到主人公的探险队伍之中。随后我们便可以将水族馆作为自己储存资料的立体档案库了。

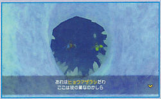


南极・ウェッデル海

南极的气候虽然同北极一样恶劣，但由于有了防寒装备，所以可以自由在海中活动了。不过需要注意的是，在极地水下活动时的氧气消耗速度较快，所以一定要抓紧时间！下水之后会听到一阵奇怪的声音，沿着声音发出的方向（地图上坐标 C3 区域附近），在冰山下部可以发现一个冰洞（下部第三冰穴）。声音正是从此处传出。

アイスコフィン





进入冰穴后会看到一只海豹和一个被大量冰柱封住的洞口，上前调查并在洞口处使用海笛可以将海豹吸引过来将冰柱撞碎（过程中需要即时输入指令避开海豹的行动轴线）。随后从洞口继续深入，在里面的冰室中会发现一只受伤的海豚，原来是它发出的求救声。利用脉冲枪为海豚治疗创伤，完成之后原路返回，离开冰洞之后可以见到一条巨大的鲸。此时突然收到船长发来的信息，上船后才知道原来是此处刮起了大风。现在是海豚报恩的时候了，我们无须控制小船，只要专心注意海豚的行动方向并作出正确判断即可。返回基地进行休整之后，NPC 角色 GG 再一次出现。这一次他带来了有关龙之歌的新情报，随后他也加入到了探险的队伍之中。



第四章：二つ目の石板

コルティカ川中流域



热带雨林中的河道并不算复杂，不过在惟一的行动路线沿途却免不了遭遇食人鱼和鳄鱼。由于这些不友好的动物都是成群出现，所以只能用电磁脉冲枪逐一驱赶、慢慢开辟出一条安全的通道才行。注意在行至接近河流上游的时候，还会遭遇大量具备放电能力的热带鱼群，这些鱼类无法用脉冲枪进行驱赶，只能绕道而行。

コルティカ川上流域



来到上游流域后，在河道尽头处可以发现一个瀑布，瀑布下面是一座人工建造的古代建筑，门口由两个圣蛙精灵石像镇守。接近石像后，随行的 GG 会告之一条流传的暗语（密码）：琉璃、琉璃、银、琉璃、银。使用探测器分别探测两尊石像，可以得知右侧的石像为琉璃质地，而左侧的则为银质地。按照 GG 提供的暗语正确输入，即可打开建筑的大门。

在听到一阵奇异的声音之后，由开启的大门进入建筑，在里侧的神殿中可以找到一块碑文（コルティカ碑文）。正准备返回时又会听到那阵奇异的声音，并且在返回的过程中会遭遇一条鳄鱼。击退鳄鱼之后原路离开建筑，大门口居然出现了一条鲸！原本应该栖息在海中的鲸类居然逆流而上来到了淡水河流中，这简直是不可思议！回到岸上之后，通过解读碑文，大家得知要解开龙之歌的谜题就必须要获得龙之笛，而龙之笛是由三个部分组成的。此时，船长讲起了有关 20 年前 HD9 号潜艇沉没的故事……



同伴的作用 随着流程的推进，会不断有同伴加入到玩家的探险队伍之中。在潜水时选择不同的同伴同行会有不同的效果。例如女教授可以告之所处海域中的生物分布情况、GG 可以提示当前海域中剩余的宝藏数量等等。

第五章：深渊に眠る谜

红海 ザッハーブ海域·深部



乘船来到预定海域之后，可以直接从地图中央的地点下水。按照地图提示，沉船位置是在标注处的南部海沟中（地图坐标D6附近）。由于潜入深海会令氧气的消耗速度加快，所以建议事先购买大容量氧气瓶。下水后直接潜到坐标原地位置的海底（约170米深），随后在附近（偏北）可以找到一处氧气补给点。接下来沿着海沟底部向西南方向行动可以发现一个洞口。继续前进至地图坐标C1与C2交汇处可以见到一条大王乌贼（ダイオウイカ），前进的道路被它挡住了。原路返回，在不远处可以见到一条抹香鲸（マッコウクジラ），它正是乌贼的天敌。再一次接近乌贼，然后使用海笛，便可以触发抹香鲸攻击大王乌贼的情节。随后由敞开的洞口继续前进便可以找到潜水艇HD9的残骸，从中搜索得到一个防水袋。





回到船上打开防水袋，可以从中找到组成龙之笛的第三部分以及一封遗书，将龙之笛的底座与之前的两个部分进行纵向组合（选择第二项）便可以得到完整形态的龙之笛。随后与GG交谈会出现提示，选择“圆环世界地图”便会找到线索：红海的北部海域有一处巨大的裂缝，其中有一个巨大的空洞。

第六章：永远に青き海

红海 ザッハーブ海域



再一次前往红海，在新出现的地点下水，然后沿着此处的裂缝前进，来到地图坐标D2处附近便可以发现那个巨大的空洞。沿着右侧由到坐标F2区域一侧会发现一处“青铜の岩户”，对着此处使用探测器可以确认此处确实是金属质地。看来只能用爆破手段来强行打开入口了，先回船上再说。

休息一天之后再度出发，会发现大群的鲸出现。直接来到“青铜的の岩户”处可以发现此处已经被爆破过。

ネフィリムの石窟



由左下角的洞口可以进入石窟，不过就在大家准备进入的时候，突然再一次响起了奇异的声音，随后一股强大的吸力将众人吸入到石窟遗迹之中。

进入石窟之后，在大厅对面的墙上可以看到一幅壁画，上前使用龙之笛也没有任何反应。正当众人准备让教授去解读壁画上的文字时，这才发现教授已经失踪了！于是，GG前去寻找教授，我们则操纵主人公经由坐标C4区域来到下一层的祭坛。在祭坛正对入口的石像处使用龙之笛会使水流发生变化，这直接导致GG被水流卷走。现在由另一侧通道前往C2处的祭坛，同样在石像处使用龙之笛后会使水流再次发生变化，这一次被卷走的人是女主角。





沿着女主角被卷走的方向一路追去，会被水流带到B2处的祭坛，好在大家都在这里，看来关键的问题出在水流上。在房间中调查石像手部的奇特饰物并使用龙之笛可以使所有的水流停止运转。返回壁画处让教授解读上面的文字可以得到线索：黄泉之国和钥匙。原来，B2祭坛石像手中的饰物是钥匙！再次来到B2后进行操作便可以打开隐藏的机关——黄泉之国的入口。

由入口进入隐藏的房间，然后径直从对面位置的出口向上游可以看到一尊石像。一直来到坐标A3处，让教授解读此处壁画上的文字，随后调查并打开西侧墙壁上的按钮可以打开隐藏在壁画后面的石门，里面是一个更为广阔的空间。一直向上游去，可以发现一扇巨大的石门。与此同时，两条丑陋狰狞的鲨鱼突然出现，主人公现在的任务是用脉冲枪击退鲨鱼。待赶走鲨鱼，GG也将石门顺利打开，里面便是石窟遗迹的中央核心区域——天测庙。

对着房间三面墙壁的壁画使用龙之笛没有任何作用，但却引来了一条面目更加狰狞丑陋的巨型鲨鱼。并且，出口也被鲨鱼堵住了。最后一战的具体办法是一面躲避鲨鱼的攻击，一面用电磁脉冲枪攻击鲨鱼，将场景中出现的三条鲨鱼打至麻痹状态后便会有一次调查石像的机会，一共要重复三次这样的战斗和操作。成功对着三个石像使用龙之笛后，房间的大门就会开启，一头白鲸会冲进来将三条恶鲨赶走。击退鲨鱼之后，主人公的氧气会自动补满。

将房间中央的机关启动之后便可以离开了，不过就在这时，白鲸群会疯狂地对着墙壁发起撞击，虽然见到了传说中的财宝，但遗迹也即将伴随着震动崩塌。偏偏众人在这个时候与船长失去了联系，留给大家逃生的时间只有短短10分钟。按原路返回，行至坐标A3区域时会再一次遭遇强劲的水流。返身穿过天测庙来到坐标C3区域，调查场景下方墙壁出的壁画，然后再调查靠近女主角一侧壁画的机关即可开启隐藏的大门。现在，龙之歌也停止了，众人终于脱离险境。但，传说中的财宝被永远埋在了海底。





通关之后 将游戏通关之后依然可以继续进行游戏，只是本作中不存在以往作品中的隐藏迷宫设定。游戏中的分支任务和委托任务数量较多，此外还有为数不少的收集要素，这些都可以在完成主线之后继续进行。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

价格永远是玩家最关心的购机要素。由于现今国内经营主机的机构和游戏店是越来越多，渠道也是方方面面，所以价格比以往更加透明，即使在国庆期间各大主机的价格均非常平稳。选择PS3还是X360是我经常遇到的难题，而我一般的回答是：在资金有限的前提下，如果你是各种类型通吃的玩家，那就买X360，不过代价是放弃网络。如果你想走少而精的路线，那就购买PS3吧，剩下的娱乐就是看蓝光电影了。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1260元
记忆棒	8GB 极速 HG 组棒	138元
贴膜	卡登仕原装贴膜	32元
保护壳	PSP-3000 铝合金面盖	32元
总计：1462元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
PSP-3000 主机（钢琴黑）	1260元
PSP-3000 主机（珍珠白）	1480元
PSP-3000 主机（耀目黄）	1410元
PSP-3000 主机（艳光红）	1460元
PSP-3000 主机（跃动蓝）	1460元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	10元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	28元
4GB 高速 MARK2 组棒	68元
4GB 极速 HG 组棒	78元
8GB 高速 MARK2 组棒	128元
8GB 极速 HG 组棒	138元
16GB 高速 MARK2 组棒	248元
16GB 极速 HG 组棒	288元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30元

点评 最近半个月各大主机的售价都比较稳定，前段时间一直疯涨的PSP现在也没什么动作，有点像是观望PSP go发售后的行情走势一样。现在不少有实力的商家们已经推出预售PSP go的服务了，预定的价格基本在1900～2000元左右，主机发售后三天内可以拿到机器，发货的速度还算不错。这次PSP go首发商家提供的机器依旧以港版机为主，因为PSP go和超薄版PS3一样，都选择了香港作为首发地，所以商家们选择港版PSP go能够保证到货速度和拿货的价格。对于最近想要买PSP的玩家，这段时间建议以观望为主，趁着PSP-3000价格平稳，可以关注下PSP go的破解走势，如果PSP go在一个月内无法破解，那么就赶紧考虑PSP-3000吧，因为新主机发售的头一个月属于破解的一个黄金时间，很多破解小组都会在第一时间对新主机进行破解研究的，如果一个月没什么成果就表明新主机的反破解措施比较完善，玩家也就暂时不用去考虑PSP go了，而这个时候PSP-3000的价格即便是涨价也不会太离谱，大家都可以接受，算是一个比较合理的选择方式。

Wii国庆购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1250元
视频线	高仿色差线	60元
总计：1310元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii最近的价格变动不大，不过TGS期间的降价消息还是让很多想买主机的玩家又处于了观望状态，其实这次宣布降价的主机目前只涉及到日版主机，而国内销售的主机都是以韩版为主，其具体价格早已在这次降价的售价之下了，所以对于国内的Wii玩家而言，适逢国庆放假，主机价格又没什么变动，不如早买早享受来过一个愉快的假期。不过对于一直想买黑色主机的玩家，是应该再继续等一段时间的，因为现在的黑色主机只在日本发售贩卖了，韩版、美版等机器一直都没有黑色，而这次降价恰好就是日本市场率先进行，所以属于日版主机的黑色Wii一定会在过段时间有大幅度的价格下调。

接下来，Wii也将迎来一阵大作狂潮，比如《新超级马里奥Wii》、《疯兔归乡记》、以及11月17日以剧情人物大集合为最大卖点的《生化危机 黑暗历代记》等等，抱怨Wii没有新作的玩家赶紧提前做好热身运动吧！

主机及主要周边参考价格

品名	价格
Wii 主机（韩版，白色，软破解）	1250元
Wii 主机（日版，黑色，软破解）	2050元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	380元
高仿NGC手柄	50元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
高仿经典手柄（一代）	68元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

市场报价信息更新截至2009年9月29日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2300元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50元
总计：2350元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
PS3 主机（港版，80GB）	2480元
超薄版 PS3（港版，120GB）	2320元
原装 DS3 无线振动手柄	320元
组装 DS3 无线振动手柄	180元
原装 PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼 HDMI 线（2米）	280元
高仿索尼 HDMI 线	50元

点评 PS3依旧是这半个月里销售势头比较好的主机之一，即便是和X360比也毫不逊色。这主要还是得益于新机型的发售和降价带来的双重刺激效果。不过和以往市场不太一样的是，最近一段时间的超薄版PS3价格非常稳定，而旧版的PS3价格却有小幅度上涨，这种状况在未破解的主机里还是头一遭出现。其实旧版PS3的涨价主要和国庆节有些关系，毕竟超薄版PS3的货源都以是港版为主，香港隶属于国内，交通运输都很发达，所以价格就一直非常稳定，而因为超薄版PS3的上市，香港已经没有厚版主机销售了，这就导致想要旧版的PS3就要从国外运输，同时加上最近的国庆，海关盘查都比较严格，所以价格的提升就在所难免了。这里还是提醒大家一句，如果不是对厚版PS3情有独钟的话还是建议购入新版的薄机，毕竟超薄版PS3价格便宜，而且硬盘容量大，发热功率低，这些都是很显著的改进，仅仅为了"结实"的外型考虑旧版PS3显然是不明智的。而厚版的PS3已经在香港停止供应了，想要进货就要从外国来运，价格自然水涨船高。

莱仕达PS3六轴感应振动手柄灵蛇

生产厂家：莱仕达

适用机种：PS3

内含物品：无线振动六轴感应手柄 ×1

USB信号接收器 ×1



提起PS3手柄，绝对是不少玩家的痛——因为它居高不下的价格实在让资金匮乏的玩家们望而生畏。尤其对于初代PS3玩家，主机提供的六轴手柄自然无法满足游戏的需要，往往在Dual Shock 3无线振动六轴手柄诞生的第一刻就花去400多大洋购入这真正意义的PS3手柄。可手柄本身却是游戏机为数不多的耗材配件，莱仕达灵蛇的诞生，则为玩家们提供了一个全新的选择。

灵蛇采用黑色抛光弧面外壳，外形时尚、握感舒适，方向键采用类似土星手柄的圆盘式设计，大大增强了操作中斜45度角方向的准确性。L2、R2两按键位置有意下移，让中指按起来更加方便舒适，不会因为跨度太大导致手部酸痛。另外，手柄采用无线传输，只要将USB信号接收器插入PS3主机，为手柄装入3节7号电池，打开手柄开关并按下HOME键完成一键匹配，就能在客厅7米的范围内正常使用。经测试手柄振感细腻、六轴感应灵活，基本可以满足游戏需求，美中不足就是L2、R2取消了力度感应区，导致赛车游戏中很难细致操控油门大小。多个同规格无线手柄同时使用还容易引发相互信号干扰的问题，而经笔者测试在相同空间内，最多20个灵蛇手柄同时使用都不会出现信号干扰，这就为家庭多人使用提供了可能。

灵蛇手柄最吸引人的还在于它的价格，120元左右的市场售价足以让不少PS3玩友心动。不过由于功能上存在无法感应按键力量的小缺陷，推荐大家作为2P或3P、4P手柄购买和使用。

专题导购 关注消费热点话题

モンスターハンター
MONSTER HUNTER 3 tri

研究中心 RESEARCH CENTER

文 雷电　美编 anubis

在 223 期的第一次的攻略中就已经介绍了弩相关的基础知识，这次要更进一步分析弩这惟一一个远程武器。大多数猎人对弩并不熟悉，从未用过弩的大有人在，相对于大家都熟悉的近战武器，弩的变化和战术都更加繁多，想做一个好的弩手要付出非常多的心血，掌握与近战完全不同的进攻、防守技巧，研究各种弹药的特性、怪物的弱点，分析合理的战术等等，于是很多人在尝试之前就打了退堂鼓。而实际上，也正是这些需要花心思去研究的东西让弩成了各位猎人们更不容错过的一部分，每一种武器都占据着一份独特的乐趣，想要将 MH 玩透的玩家千万不要错过任何一场好戏。

怪物猎人3 tri	Capcom		动作
Wii	モンスターハンター3（トライ）		日版
	预定2009年8月1日	1－2人	6800日元
	对应Wii经典手柄（Pro）		对应玩家年龄：15岁以上

弩的特性

弩手要在较远的距离攻击怪物，防具的防御力远远低于剑士（基本上是一半），子弹是消耗品，需要大量的金钱和素材支持，使用最有效的子弹在最适当的距离攻击怪物最重要的弱点，才能真正发挥弩的威力，各种子弹的射击性能要仔细研究。



攻击力

攻击力直接影响各种子弹的伤害，使用扩散弹、撤甲榴弹这种拥有固定伤害的子弹作为输出手段的话，弩的攻击力就不是那么重要，所以攻击力较低的弩可以选择这种子弹。不过，本作的轻重弩之间的攻击差距并不太大，将炮身升级到最高级后，轻弩也可以达到 300 攻。

防御和躲避

弩手的防御性能不再如前作一样不堪，本作的弩是否带盾和整个弩的类别没有关系，也不是靠升级增加盾的，是否带盾要看枪管，如果属性菜单中有“シールド”字样就是带盾。弩的盾都相同，在出弩状态下，弩手不在任何攻击动作中就会自动防御住前方一定角度内的攻击（面向攻击移动也可以），防御性能稍微弱于片手剑，主要是防御较高强度的攻击后弩手受到的伤害比用片手剑防御稍微大一些，但是完全不影响弩的盾成为弩手的优势之一。“防御性能”（+1、+2）和“防御强化”两个技能依旧有效，“自动防御”就没用了，因为弩本身就会自动防御。轻弩和重弩对盾的要求并不相同，当然有盾总比没盾好，因为弩的有效防御面积并不广，所以如果是轻弩，即时的移动、侧移、滚动要比站在原地期待攻击被盾防住要好得多，如果是重弩，因为本身移动速度过慢，所以盾就显得重要得多。

弩手的技能

弩手的装备技能“弩手专用的技能”当然是非常重要的。除了反动、精密射击、装填速度这些弩性能提升的必要技能外，回避距离、回避性能也是非常有用的技能：对于重弩因为出弩后移动慢，所以回避距离增加后滚动的可用性大增；回避性能也让被动的防御被灵活的闪避代替，当然对于轻弩回避性能显得更重要，因为重弩很难跑到大范围攻击有效范围外，怎么提升回避性能也不如原地防住有效。

“连发数 +1”的技能让本来可以速射（一次三发）的弩在发射相应子弹时增加一发（一次四发）。速射的攻击力并非直接用发射子弹数乘以单发子弹的攻击力，陆续发射的子弹攻击力会依次下降大概 20% 左右（速射技能后下降幅度稍小，但是第一发和最后一发的整体降幅应该类似），固有伤害子弹伤害不下降。增加发射数的同时还增加了弩手射击的硬直时间，在胶着的战斗中，连发 3 发就已经很危险了，增加到 4 发危险性更高，所以一定要慎用，可以在怪物陷入疲劳状态后再使用速射子弹。属性弹反动较小，属性弹速射后的硬直也比贯通弹速射后要小很多，发射玩后基本就可以直接移动，相比其他同反动等级的子弹对付相应弱点的怪物伤害最高，所以海龙 G 弩手套装的速射技能和特殊攻击强化功能与各种属性弹速射的炮管简直是绝配。需要注意的是，任何弩在速射任何子弹后都不能做出侧移、侧滚的动作，只有等反动硬直消失后才可以移动身体！

弩手专用技能

技能系统	发动技能	SP	效果
装填速度	装填速度+3	20	弩的填弹速度上升3段（例：やや速い→最速）
	装填速度+2	15	弩的填弹速度上升2段（例：やや速い→极速）
	装填速度+1	10	弩的填弹速度上升1段（例：やや速い→速い）
	装填速度−1	−10	弩的填弹速度降低1段（例：やや速い→普通）
	装填速度−2	−15	弩的填弹速度降低2段（例：やや速い→やや迟い）
	装填速度−3	−20	弩的填弹速度降低3段（例：やや速い→迟い）
反动	反动减轻+3	20	弩的后作用力减轻4段（例：中→最小）
	反动减轻+2	15	弩的后作用力减轻3段（例：中→极小）
	反动减轻+1	10	弩的后作用力减轻2段（例：中→小）
	反动减轻−1	−10	弩的后作用力增加1段（例：大→最大）
	反动减轻−2	−15	弩的后作用力增加2段（例：中→最大）
	反动减轻−3	−20	弩的后作用力增加3段（例：やや小→最大）
精密射击	ブレ抑制+2	15	弩射击时的偏移减轻2段
	ブレ抑制+1	10	弩射击时的偏移减轻1段
	ブレ抑制−1	−10	弩射击时的偏移减轻1段
通常弹强化	通常弹弹威力UP	10	通常弹的威力增加
贯通弹强化	贯通弹威力UP	10	贯通弹的威力增加
散弹强化	散弹威力UP	10	散弹的威力增加
通常弹追加	通常弹全LV追加	10	全等级的通常弹填弹数加3
散弹追加	散弹全LV追加	15	全等级的散弹填弹数加2
	散弹LV1追加	10	LV1的散弹填弹数加2
贯通弹追加	贯通弹全LV追加	15	全等级的贯通弹填弹数加2
	贯通弹LV1追加	10	LV1的贯通弹填弹数加2
榴弹追加	撤甲榴弹全LV追加	15	全等级的撤甲榴弹填弹数加1
	撤甲榴弹LV1追加	10	LV1的撤甲榴弹填弹数加1
扩散弹追加	扩散弹全LV追加	15	全等级的扩散弹填弹数加1
	扩散弹LV1追加	10	LV1的扩散弹填弹数加1
装填	装填数UP	15	可以使用的所有子弹装填数都增加1
速射	连发数+1	10	速射可能的子弹连发数增加1

上弹速度、反动和偏移



上弹速度（リロード）可以通过移动到安全位置再上弹进行弥补。

反动是弩手最大的敌人，狩猎时太大的反动会直接导致猫车，优先考虑该属性。

偏移（ブレ）是新加入的特性：单方向的偏移可以依靠调整角度进行弥补；而“左／右方向大”的偏移就很难控制了，除非是贴近型弩手，否则一定要避免这种属性的出现。通过“精密射击”技能可以较好地控制住弹道。

©CAPCOM CO.,LTD.2009 ALL RIGHT RESERVED.

射程

远程武器都有自己的射程，1 倍的普通射程到底有多远，各位用通常弹在游戏中试验一下就好，而炮管和炮身对射程的加减也要关注。说到射程，就要说一下最基本的常识：子弹并非打到敌人就能造成相同的伤害。撇开命中部位不谈，单说射程，也就是子弹在空中飞行的距离：通常弹越近攻击力越高；散弹远了就无法让更多的散弹弹丸命中；贯通弹是中距离威力最好；属性弹飞行距离较近，但是距离对属性伤害无影响。

在水中，所有子弹的射程都将降低到 0.5 倍左右。

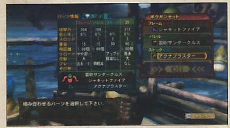
弩手的战术

弩手的准备时间需要的最多，不像剑士只要带好回复类道具就可以出征，弩手需要在了解怪物弱点的基础上配置子弹，一个弩手的第四页弹药专用道具栏的 8 个格子内放着什么样的弹药就直接决定了本次战斗的战术。体型大的怪物打贯通，携带针对弱点的属性弹，减气弹非常有效，能打麻痹的话自然不能不带，辅助弹药也一定不能少，在远距离帮助同伴能让任务更顺利地进行。除了直接携带弹药外，带满必要的合成素材也是必须的，比如合成麻痹弹 LV2 的麻痹蘑菇、合成扩散弹 LV2 的龙爪等等，没有调和技能的话调和书也要带上 3、4 本，当然调和一定要用到自定义调和（マイセット调和）。

即使不考虑弹药的造价，越强的弹药携带量越少、反动越大、装填量越少，上弹速度越慢，普通情况下，使用重弩重攻的时候因为要时刻注意躲避怪物的攻击，加上扩 2 攻击力的削弱使得 MH3 中弩手的伤害输出效率不会比同级别的剑士猎人快。但是弩手也有其特有的优势，技术好可以轻松无伤，辅助攻击多样化，可以轻松命中空中飞舞的怪物等等。在与其他猎人的合作中，辅助工作能让整个团队的狩猎效率提高一个档次，比如打麻痹弹麻痹怪物后全队猛攻、睡眠后 8 个大爆弹 G、给猛攻中的猎人加血、将在空中飞来飞去的怪物打下来等等，这比增加一个剑士要有用的多，这是战术多样化的效果。

弩的组成

本作的弩由炮身（フレーム）、炮管（バレル）和枪托（ストック）三部分组成，三部分的总重量决定了弩的类型，尽量选择重量更轻，弹种、装弹数、攻击力都更优秀的部件组成弩。每个部分都提供一定的弹种和装填数（一次上弹动作可以装入弩中的子弹数，并非携带数），子弹数量上带有灰色小方块的是可以速射的弹种。最后整个弩的属性为三个部件综合起来的结果，所有属性全部相加计算。战斗前，弩的部件更换是非常重要的。两把由凄块和太古快鉴定出来的一体炮属于例外，分别为撤甲榴弹 LV1 速射和扩散弹 LV1 速射的两把海造炮的输出伤害非常可观，配合速射的技能能多射出一发这种拥有固定伤害的子弹。



炮身

弩的三个部件虽然都很重要，但占比重最大的是炮身。炮身基本上就决定了弩的类型，可以升级攻击力，反动、装填和偏移量这些数据的基础也源自炮身。中折型炮身体型大，所以要通过从中间折开才容易携带，因此使用装备中折型炮身的话出弩、收弩的动作都会非常缓慢；而普通的直线型炮身就要灵活许多，即使是重弩也可以很快地进入射击状态。所以一定要尽量避免选择中折型炮身，不过选择弩的配件最重要的还是弹药类型、射击性能方面的属性，出弩、收弩动作过慢的缺点可以依靠更高技术含量的操作弥补。

推荐的非中折炮身有素材比较容易的速龙王炮身（ジャギットファイア），贯通弹 LV2 连射，升满级（LV7）后 204 攻。使用熟悉后可以换成火龙炮改，但是如果想要速射技能的话，前者是很好的选择。强力的中折型炮身重量大，搭配它们基本上就等于是重弩了，而且素材都比较难刷，如果可能，当然是将煌黑龙炮身（カオスウイング）升级到最高，但是数个比较怨念的翼膜很难让猎人心甘情愿用在升级弩身的攻击力上，如果不升级的话只有 168 的攻击力。

枪托

枪托没有攻击力，会对炮身的上弹速度、反动和偏移三项属性进行修正，不可以升级，不会增加速射的弹种。根据自己枪身的情况选择适当的枪托，首要考虑的应该是修正部分。推荐的是火龙炮枪托，重量小，性能好；炎戈龙枪托也不错。

炮管

炮管在最大程度上影响着偏移量和射程，另外，是否带盾（シールド）也是影响整个弩性能的一个重要因素。像角龙弩虽然带盾，但是因为炮管短，所以射程非常短，而且左右便宜增加大，基本只能适用于单人打散弹。除了盾之外，各种属性弹的速射能力也是炮管提供的。

子弹特性

普通攻击子弹

通常弹、贯通弹、散弹

通常弹是最基本的子弹，越近威力越大。LV1 常备，LV2 单发命中伤害高，LV3 虽然威力稍低但是会跳弹，也就是命中后子弹会弹向其他防线出现额外的 HIT 数。

贯通弹要把握一定的距离，不同等级会有不同的 HIT 数，随着 HIT 数的增加穿过敌人身体过程中经过的路线也更长。大概 0.6 倍左右的中距离是最合适射击贯通弹的。对付体型大或者修长的怪物时，攻击力高的弩配合贯通弹 LV2 和 LV3 可以造成非常可观的伤害。因为 BOSS 级怪物普遍体型大，所以贯通弹是最常用的弹种之一。

散弹攻击面很广，命中同伴会有硬直，团战时是禁用级别的子弹！单人任务中可以配合散弹增强的弩使用。

固定伤害子弹

撤甲榴弹、扩散弹

固定伤害不用考虑武器的攻击力和倍率，也就是说使用任何种类的不同攻击力的弩造成的伤害都是固定的（无属性伤害与爆弹类似，无视肉质；属性固定伤害与怪物的属性抗性有关，但是仍旧和武器倍率无关），其中撤甲榴弹和扩散弹是这方面的典型：撤甲榴弹命中时的威力很小，爆炸时会有固定的无属性伤害和火属性伤害，一般要直接用撤甲榴弹命中怪物的弱点部位，小段时间后引爆造成大伤害；扩散弹爆炸后会散开数个小弹片，弹片命中怪物的时候就会造成固定伤害，扩散弹 LV2 可以携带的数量最多，直接带 5 发，合成素材可调和 50 发，一共 55 发，每发扩散弹 LV2 可以造成 100 点固定的无属性伤害（比前作有所降低）。

属性弹

冰、火、水、电、龙属性弹

针对不同的怪物选择不同的属性弹对弱点进行攻击效果非常好，而且因为属性弹反动值低，炮管可以配出各种属性弹速射，针对属性弱点进行速射后即时移动，非常不错。装备中，属性攻击强化和速射 +1 两个技能更是对属性弹有很大的帮助，海龙 G 弩手套就可以提供这两种技能，煌黑弩套配合回避距离用黄黑套弩打灭龙弹更是效果突出。



辅助弹

回复弹和其他辅助弹

回复弹拥有很远的射程，飞行过程中又有散弹一样的面效果，不用命中同伴，只要从其身边飞过就会回血，LV1 回复 30 点，LV2 回复 50 点，对怪物也有效。

捕获用麻醉弹、ペイント弹、鬼人、硬化防风弹这些用起来和相应道具类似，不再赘述。



特殊弹

斩裂弹、减气弹

斩裂弹第一发命中威力极小，之后爆开的数个刃刃为切断属性伤害，是本作中弩手断尾的惟一手段。

减气弹是专门针对本作新加入的怪物耐力而存在的，拥有无视肉质的威力 10 和减气积蓄值 15，命中头部和其他打击属性一样具有气绝积蓄值 15。减气弹弹道非常难以把握，不但射程近，而且还有非常大的抛物线，要近距离抬高准星进行射击。



名称	威力	HIT数	上弹值	反动值	所持数	售价	特性
LV1 通常弹	6	1	5	8	∞	无	一直拥有，不显示在道具栏
LV2 通常弹	12	1	6	9	99	3z	攻击力最高的通常弹
LV3 通常弹	10	1～4	7	9	99	5z	跳弹
LV1 贯通弹	10	3	6	10	60	14z	
LV2 贯通弹	9	4	7	10	50	20z	贯通
LV3 贯通弹	8	5	8	10	40	28z	
LV1 散弹	–	3	5	10	60	12z	
LV2 散弹	–	4	6	10	60	18z	散弹
LV3 散弹	–	5	7	11	60	24z	
LV1 撤甲榴弹	3(20固定+火30固定)	1(1)	7	11	9	41z	气绝值：6
LV2 撤甲榴弹	3(30固定+火45固定)	1(1)	8	12	9	无	气绝值：8
LV3 撤甲榴弹	3(40固定+火60固定)	1(1)	9	13	9	无	气绝值：10
LV1 扩散弹	6(25固定+火2固定)	1(3)	8	13	5	38z	
LV2 扩散弹	6(25固定+火2固定)	1(4)	9	14	5	无	固定伤害
LV3 扩散弹	6(25固定+火2固定)	1(5)	10	14	5	无	
LV1 龙击弹	18+火20固定	2	9	13	10	54z	
LV2 龙击弹	20+火30固定	2	8	14	10	无	相当于铳枪的龙击炮
LV3 龙击弹	25+火35固定	2	7	15	10	无	
LV1 水中弹	–	地上2、水中3	7	10	60	17z	散弹　水中威力上升
LV2 水中弹	–	地上3、水中5	6	11	60	无	散弹　水中威力上升
火炎弹	7+火45	1	6	9	60	20z	火属性与武器倍率相关
水冷弹	5+水15	3	6	9	60	20z	贯通，水属性与武器倍率相关
冰结弹	5+冰15	3	6	9	60	20z	贯通，冰属性与武器倍率相关
电击弹	5+雷15	3	6	9	60	20z	贯通，雷属性与武器倍率相关
灭龙弹	1+龙64固定	5	9	13	20	无	贯通，龙属性
斩裂弹	1(8)	1(3)	7	9	30	30z	炸裂伤害为斩属性
减气弹	10	1	6	10	20	25z	耐力减少：15；命中头部时的气绝值：15
LV1 回复弹	0	特殊	7	10	12	8z	回复量：30
LV2 回复弹	0	特殊	9	12	12	无	回复量：50
LV1 毒弹	10	1	7	11	12	17z	毒积蓄值：25
LV2 毒弹	15	1	9	14	8	无	毒积蓄值：50
LV1 麻痹弹	10	1	7	11	12	26z	麻痹积蓄值：25
LV2 麻痹弹	15	1	9	14	8	无	麻痹积蓄值：50
LV1 睡眠弹	0	1	7	11	12	17z	睡眠积蓄值：25
LV2 睡眠弹	0	1	9	14	8	无	睡眠积蓄值：50
捕获用麻醉弹	0	1	8	10	8	无	捕获用麻醉玉同效果
ペイント弹	0	1	7	11	99	20z	10分钟内染色玉效果
鬼人强化弹 I	0	特殊	7	8	5	无	3分钟内武器倍率+10，斩味补正1.1倍
鬼人强化弹 II	0	特殊	8	11	5	无	5分钟内武器倍率+5，斩味补正1.2倍
硬化防风弹 I	0	特殊	8	8	5	无	3分钟内防御上升中，风压【小】无效
硬化防风弹 II	0	特殊	9	11	5	无	5分钟内防御上升小，风压【大】无效

简要解释

1. HIT 值，及子弹发出命中敌人的次数，根据武器子弹的弹道不同，各个命中点也不同，贯通就是子弹穿行轨迹上的点，散弹是面上的点。

2. 威力中的数字是相对的威力值，将武器的伤害倍率进行计算的比例，基本可以根据威力数值的大小判断该种子弹 1HIT 的普通伤害值

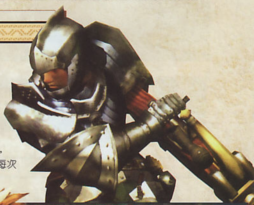
3. 威力一列中，括号内的数值为爆炸后的威力；HIT 数一列中，括号内的数值为爆炸后的HIT 数。

状态异常弹

毒弹、麻痹弹、睡眠弹

毒、麻痹、睡眠三大异常状态，在组队与大型怪物的战斗中能起到非常好的作用。弩打异常状态的好处就是必定产生效果（近战武器有一定几率产生效果）。怪物要进入异常状态就要相应的积蓄值达到一定的数值，进入异常状态时继续打异常状态弹不会继续产生积蓄值，因为异常状态结束时该项数值会清零，所以，当怪物中麻痹后就不要再打麻痹弹了。另外，每次怪物中异常状态之后，对该状态的耐性都会有显著的提高，所以，单靠一个弩手，带足 LV1 和 LV2 麻痹弹和调和素材，对大型怪物也就只能麻痹 2 到 3 次。

睡眠中的伤害倍数与前作相比有变化，普通攻击的第一击变为 2 倍攻击力，爆弹系为 3 倍左右。





上弹速度的计算

每种子弹的上弹速度值＝子弹的上弹值－弩炮的上弹修正值（包括装填速度的技能的补正）。计算后上弹动作的最终消耗时间分为三段。

上弹速度值	动作时间
4以下	快，2.1秒
5～7	普通，2.6秒
8以上	慢，3.4秒

技能名	补正值
装填速度+3	4
装填速度+2	3
装填速度+1	2
装填速度−1	−1
装填速度−2	−2
装填速度−3	−3

上弹速度段数	
文字表达	修正值
极々迟	−2
极迟	−1
迟い	0
やや迟い	1
普通	2
やや速い	3
速い	4
极速	5
最速	6

因为装填速度的技能会直接显示在弩炮的属性菜单中，所以直接查看弩炮的上弹修正就可以了，但是为了在生产装备和配置技能时心中，有数，于是我们也要知道最终的补正值的计算方法，如上面两个表格所示，我们可以知道：一把弩炮的最终上弹修正值就是基础的修正值加上本身的上弹修正值。例如一把初始上弹速度为“普通（2）”的弩炮，在配备了“装填速度+3（4）”的技能之后上弹修正值就达到了“最速（6）”。然后用子弹数据表中的“子弹上弹值”减去弩炮最后得到的“上弹修正值”就是装填这种子弹时的“最终上弹值”，上面例子中上弹“最速（6）”的弩炮装填“子弹上弹值”为10的扩散弹LV3时，最终的“上弹速度值”就是4，那么就可以用最短的2.1秒时间上弹完毕。

◀ 注：弩炮的属性菜单中可以在リロード一栏查看表示上弹速度段数的文字表达，其对应的修正值是计算上弹速度的精确依据。

最快上弹速度

如果觉得这样算起来还比较麻烦，那么我们就把过程简化下，下表是上弹时间最速表，只要当弩炮属性菜单中的最终“上弹速度文字表达”为“最速值”一栏中的表示文字（或者更好），那么同行左侧与之对应的上弹值（或者更小的上弹值）都可以达到最速装填。

最速表	
子弹上弹值	弩上弹速度
5	やや迟い
6	普通
7	やや速い
8	速い
9	极速
10	最速

发射反动的计算

弩炮发射某种子弹时的反动值＝子弹反动值－（炮身反动值＋枪托减轻值＋反动减轻技能补正值）。其实反动的计算方法和上弹值是相似的，“反动修正值”越大越好，最终算出的“子弹反动值”越小越好。首先算出括号中的数值，其实直接看装备好的武器的反动性“文字表示”就可得到该数值，之后用子弹属性列表中的反动值减去该数值，再通过“最终计算出的反动值造成的硬直效果”查看反动硬直时间。

技能	反动补正值
反动轻减+3	4
反动轻减+2	3
反动轻减+1	2
反动轻减−1	−1
反动轻减−2	−2
反动轻减−3	−3

反动减轻段数文字表示与数字值的转化关系	
枪托反动减轻值	
文字表示	减轻值
轻减なし	0
轻减小	1
轻减中	2

反动段数	
文字表示	减轻值
最大	0
大	1
中	2
やや小	3
小	4
极小	5
最小	6以上

注：弩炮的属性菜单中可以在反动一栏查看表示反动段数的文字表达，其对应的修正值是计算反动大小的精确依据。

最终计算出的反动值造成的硬直效果		
反动值	硬直时间	备注
8以下	小，大约0.9秒	无反动
9～10	中，大约1.9秒	有一点反动
11以上	大，大约2.4秒	反动很大，身体会后退

无反动发射

要想无反动发射子弹，要看自己弩炮的最终反动数值和要打的子弹的反动值，下表是使用反动最大的弩炮也可以无反动射击的对应关系，看准对应的最大反动弩炮后，使用反动更小的武器打当前子弹也不会有反动。

最速表	
子弹反动值	弩炮反动文字表示（对应的反动数值）
8	最大（0）
9	大（1）
10	中（2）
11	やや小（3）
12	小（4）
13	极小（5）
14	最小（6）
15以上	最小（7）

注：15以上的只有龙击弹LV3一种，修正值在7以上才能达到无反动发射。

全称号一览

线上游戏中猎人可以通过一些途径获得称号，并选择称号放在自己的资料上，其他人很容易就能看到，这是猎人生涯的一种比较直接的表现方式。

与猎人等级有关的称号	
最初拥有的称号	一匹狼、寂しがり屋、ロックラック案内人、异国の新参者、记忆丧失、リベロ、老兵、寡默な狩人、コレクター、ある意味不死鸟
猎人等级达到9后拥有的称号	グレイブディガー、ビッグバン、ハーメルン、ハッスルボマー、アルケミスト、采掘を极めし者、昆虫博士、モガの渔师、ナイチンゲール、上手に焼けマスター
猎人等级达到18后拥有的称号	一击に诸ける、ヘッドシェイカー、パーフェクトガード、キラービー、居合の达人、机械仕掛けの武人、阳动部队、アサルト、テイルスラッシャー、ヘッドショット
猎人等级达到30后拥有的称号	麒麟儿、热血汉、カミナリ亲父、シノビ、アルタイル、神童、大和抚子、肝っ玉母ちゃん、クノイチ、ヴェガ
猎人等级达到40后拥有的称号	乾坤一掷、兽王无尽、限界突破、千手观音、一刀两断、剑风迅雷、集中炮火、顽固一彻、斩り迂み队长、スナイパー
猎人等级达到51后拥有的称号	工房试作品、明镜止水、トレジャーハンター、狩人王、バーリトゥード、无差别级、饿龙转生、王立书士队、剑圣、ガンスリンガー
猎人等级达到100后拥有的称号	モンスターハンター、天地无双、ロックラックの英雄

与怪物狩猎数有关的称号

称号名	取得方法
统率する者	粉速龙王（ドスジャギィ）狩猎20头
荒くれの手铃	粉速龙王（ドスジャギィ）狩猎50头
－群云－	粉速龙王（ドスジャギィ）狩猎100头
自由を夺う者	眠速龙王（ドスバギィ）狩猎20头
略夺者	眠速龙王（ドスバギィ）狩猎50头
－梦现－	眠速龙王（ドスバギィ）狩猎100头
风の声を闻く者	彩鸟（クルペッコ）狩猎20头
吟游诗人	彩鸟（クルペッコ）狩猎50头
－歌姬－	彩鸟（クルペッコ）狩猎100头
水を饮み干す者	水兽（ロアルドロス）狩猎20头
セイレーン	水兽（ロアルドロス）狩猎50头
－水狮－	水兽（ロアルドロス）狩猎100头
隐れ忍ぶ者	灯鱼龙（チャナガブル）狩猎20头
狡猾なる策士	灯鱼龙（チャナガブル）狩猎50头
－军师－	灯鱼龙（チャナガブル）狩猎100头
地をまとう者	土砂龙（ボルボロス）狩猎20头
タイラント	土砂龙（ボルボロス）狩猎50头
－刚力－	土砂龙（ボルボロス）狩猎100头

称号名	取得方法
大地を驱る者	雌火龙（リオレイア）狩猎20头
プリンセス	雌火龙（リオレイア）狩猎50头
－龙姬－	雌火龙（リオレイア）狩猎100头
暗にすくう者	冻土毒虫（ギギネブラ）狩猎20头
ヴァンパイア	冻土毒虫（ギギネブラ）狩猎50头
－死神－	冻土毒虫（ギギネブラ）狩猎100头
天空を驱る者	雄火龙（リオレウス）狩猎20头
ブレイヴァー	雄火龙（リオレウス）狩猎50头
－王者－	雄火龙（リオレウス）狩猎100头
雪原を驱る者	冰牙龙（ベリオロス）狩猎20头
スピードスター	冰牙龙（ベリオロス）狩猎50头
－零度－	冰牙龙（ベリオロス）狩猎100头
雷をまとう者	海龙（ラギアクルス）狩猎20头
ライバル	海龙（ラギアクルス）狩猎50头
－海王－	海龙（ラギアクルス）狩猎100头
岩を贯く者	双角龙（ディアブロス）狩猎20头
喧哗屋	双角龙（ディアブロス）狩猎50头
－双魔－	双角龙（ディアブロス）狩猎100头

称号名	取得方法
山を引き裂く者	爆锤龙（ウラガンキン）狩猎20头
ローリングストーン	爆锤龙（ウラガンキン）狩猎50头
－铁锤－	爆锤龙（ウラガンキン）狩猎100头
燃えさかる者	炎戈龙（アグナコトル）狩猎20头
ブルカーノ	炎戈龙（アグナコトル）狩猎50头
－炎狱－	炎戈龙（アグナコトル）狩猎100头
暴れ狂う者	恐暴龙（イビルジョー）狩猎20头
チャンピオン	恐暴龙（イビルジョー）狩猎50头
－暴君－	恐暴龙（イビルジョー）狩猎100头
龙巻を呼ぶ者	峰山龙（ジエン・モーラン）狩猎10头
ジャガーノート	峰山龙（ジエン・モーラン）狩猎20头
－武神－	峰山龙（ジエン・モーラン）狩猎30头
海を震わす者	大海龙（ナバルデウス）狩猎10头
深渊の主	大海龙（ナバルデウス）狩猎20头
－传说の一番括－	大海龙（ナバルデウス）狩猎30头
终わらせる者	煌黑龙（アルバトリオン）狩猎10头
ドラグーン	煌黑龙（アルバトリオン）狩猎20头
－龙帝－	煌黑龙（アルバトリオン）狩猎30头

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：炎骑士

虽然距离游戏狂潮的到来还有一些时日，不过最近一段时间间的好游戏照样不少。由于TGS展会和部分游戏需要制作攻略的关系，本次的栏目中仅放出两款游戏的玩家心得。其中之一依旧是晴天同学的勇者冒险日记，而令一个则是经过大刀阔斧改革的《极品飞车》最新作。另外，除了这两款近期的热门游戏，喜欢怀旧的玩家还可以重温汉化版的《马里奥与路易RPG 2》。如果你非常喜欢这款游戏，并且还执着于游戏之中的对白内容，那么就千万不要错过这个汉化版。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

极品飞车 变速

同时向着模拟驾驶和爽快的速度感进发！

原名	Need for Speed:Shift
机种	PS3/X360
类型	竞速

levelup.cn 黑翼天使X

作为“《极品飞车》系列”的正统第13款作品，本作在去年就被EA公司定为需要大刀阔斧革新的一个游戏系列。前几作那种驰骋街道，与警察“斗智斗勇”的感觉在本作一去不复返。而眼前迎来的是一款以模拟驾驶为主、分赛道进行的一款正统竞速游戏。游戏素质不低，虽然是模拟驾驶，但也保证了一定的娱乐性，至于是否符合你的胃口，那还得试试才知道了。

操作一览

左摇杆	方向盘控制
右摇杆	镜头移动
A	手刹车
B	氮气加压
X	切换驾驶视角
Y	后视角

LB	退档
RB	上档
LT	脚刹车
RT	油门
BACK	重制车辆位置
START	菜单

车手等级

这是一个类似于RPG的升级系统。游戏中画面的正上方有一个横槽，该槽分为两个部分，左侧代表“精确行为”，右侧代表“侵略行为”。只要玩家操作爱车驶上赛道，那么系统就会根据玩家的表现来判断玩家的行为属于哪一种从而增加某侧的横槽。此时正中间的数字开始不断增加，这个称之为“设定档点数”，随着点数的增加，玩家的车手等级也会不断提升，而每次升级时，还可以获得奖金、车辆解锁，涂装奖励等内容（具体可在车手档案中查看）。

精确行为和侵略行为有些互相矛盾（比如干净超车和恶劣超车），不过无论你的驾驶是精确行为还是侵略行为，都会获得相应的点数，最后比赛结束时所获得的设定档点数为二者之和。下表为造成这两种行为的具体内容。

精确行为	说明
完美起跑	发车时，在速度指针停留位置与档位指示亮起绿灯的位置相同点起跑。
速度门槛	将所驾驶车辆的速度提升至极限速度
最快路线	沿着道路上的辅助标线行驶即可增加点数。
完美区段	在某个区段的赛道中无任何失误。
干净超车	没有碰撞到对手的状况下成功超车。
攻克弯道	达到一定的速度并以最快路线完成指定的弯道。

侵略行为	说明
紧追	紧跟对手后面保持一个车位左右的距离一定时间即可
旋转对手	碰撞对手使其打转但不能冲出跑道
撞飞对手	碰撞对手使其冲出跑道
阻挡对手	当后方车辆准备超车时，挡住其前进路线
恶劣超车	通过撞击对手的方式来成功超车。
过弯滑行	过弯时利用飘移车子开始甩尾。
擦撞	和对手发生侧面的刮蹭。

徽章系统

这是一个类似于“成就系统”的设定，游戏中包含两种徽章，一种是小徽章，只要完成某种指定的要求即可获得。另一种是车神徽章，他需要完成某种类型的全部小徽章才可以获得。车神徽章分为赛道、竞速、生涯、线上这4种类型，有些需要参加对应比赛才可获得。而车神徽章的等级根据其获得难度不同而分为铜、银、金、白金四种类型，具体达成条件玩家可在车手档案里查看。

星星系统

该系统模仿自“《火爆狂飙》系列”。游戏中每站比赛都设定了奖励星星，比赛结束时达成一定条件就可以获得相应星星。而要想解开高等级的比赛，就需要积攒一定数量的星星。下面简单讲一下这几种星星的类型。

序号	类型	说明
1	名次类	第一名可获得3颗，而2、3名则分别可获得2、1颗
2	得分类	只要在比赛中利用各种行为增加分数达到指定的分数即可
3	附加类	完成比赛要求的额外任务，在选择比赛时按LB键可查看

驾驶技巧

有些“《极品飞车》系列”的老玩家可能会突然觉得本作变难了，其实并不是这样，它只是变得更加真实了，而你却没有适应。其实要说驾驶技术也都是老生常谈，这里就利用游戏中的辅助线着重讲一下过弯技巧。



如果你习惯了娱乐性质的赛车游戏，那么回归模拟驾驶时最大的障碍就是过弯。这里请先打开辅助线，在入弯前如果你的速度太快，此时辅助线会变成黄色，这就表明你需要进行预减速，此时应松开油门并利用“点刹”来调整入弯速度。注意这里不要将油门踩死，而是保证以尽可能合适的临界速度入弯。

打方向盘的时机可以根据辅助

线的转向来判断，如果入弯时没有降到指定速度，那么辅助线会变成红色，此时就需要踩住刹车来控制速度(直到显示绿线)。但是同样不要踩死，因为我们要保证尽量高的出弯速度。而出弯时要轻打方向稳住车头，不然容易发生滑行而无法提升速度。

过弯的过程可以简单的用“外－内－外”来总结，即外道入弯，内道过弯，外道出弯。玩家可在快速游戏模式中针对各种弯道进行练习来迅速上手。



甩尾技巧

过弯时除了常规的过弯方法自然还有飘移，而本作中还专门设计了甩尾赛，喜欢飘移的玩家可以过一回瘾了。

由于是专门的甩尾赛，所以比赛中的车辆对方向的灵敏度高得多，稍微大动作的打方向都会引起侧滑。因此在入弯前首先应控制住方向。一般来说，弯道弧度越大，漂移速度就得降越低，所以在入弯前要根据弯道的不同而适当调整入弯速度。而入弯的角度及路线在赛道上会有一长串的箭头作为指示，可作为参考。

以适当的速度以及角度入弯时，可以利用轻点一下手刹再轻打方向的方式来进入飘移状态。漂移中为了防止车子以打转以及冲出跑道，还得时刻调整往反方向打方向盘，尤其是出弯时要保证车头最终朝向正前方。而如果飘移中方向产生了偏移，应松开油门来调整方向，不然车头会摆来摆去。

由于每辆车的飘移性能也是各不相同，玩家可以多做尝试并练习，选择适合自己的漂移赛车才是关键。

勇者斗恶龙IX

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人		
机种	NDS	类型	角色扮演

勇者冒险日记 Vol.4



随着游戏的销量继续攀升，官方现在除了每周更新追加任务外，在网站上也发起了特殊的统计任务，具体的参与方法很简单，只要玩家在游戏主界面选择“ぼうけんのしょをWi-fiつうしんでおくる”发送自己的游戏数据到官方服务器即可。最后根据不同时间段统计的玩家数量，官方会在每周追加额外的下载内容，例如这段时间入住露伊达旅馆的“赛迪亚”（来自《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》）就是所有玩家共同努力的结果，她的职业为そうりょ。

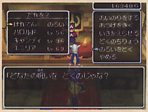
No.138 神父になった きとうし

任务NPC セントシュタイン城上方小岛民屋中的魔导士

任务奖励 しんかんのぼうし



收集3件被诅咒的道具装备在主人公身上再与委托人对话即可。其中あくまのムチ、ドクロのゆびわ（カラコタ桥兑换金币房间）、はめつの盾（アイスバリー海岸洞窟）、サタンヘルム（ドミール火山4阶）、あくまのタトゥー（ナザム村武器店）、あくまのころも（アルマの塔）都可以从对应地点的宝箱中获得，最后完成任务不要忘记返回任意村庄的教会与神父对话选择“のろいをとく”解除诅咒才能更换装备。



No.139 ロクサーヌのお願い

必要条件 完成任务No.125

任务NPC セントシュタイン城露伊达酒馆中的ロクサーヌ

任务奖励 可雇佣ロクサーヌ

绕到柜台里分别与萝库莎努和旁边的莉卡对话，接着从右下方银行管理员蕾拉处拿到住宿名单（こきゃくリスト）选择第一项交给萝库莎努，这样离开时就会触发她被两个神秘男子威胁并交出名单的情节。之后从萝库莎努处了解到原来她的真实身分是世界宿屋协会的调查员，而她之所以将住宿名单转交给宿六会的两名成员，其实是为了调查他们以抢夺客源为目的在暗中进行的肮脏手段。选择第一项答应帮助她完成侦破工作，接着前往“ゲビアナ城”的地下水道沿路会遇到之前那两名宿六会的成员，待他们逃走后，出门往左上进入宝箱旁的门到达墓地最下面的隐藏区域，而阴谋被揭穿的头目见势不妙本想放出看家犬击退主人公，但没想到狂暴的怪物冲出牢房后竟然六亲不认，见人就打，平息事件的重任自然也就落在了玩家身上。与怪物对话开始强制战斗，由于其攻击力较高，可以先使用魔法增加防御力，然后再蓄力发动火魔法很快就会获得胜利，最后返回露伊达旅馆与萝库莎努对话令其成为可雇佣的同伴。





No.140 エルシオンの子は世界一！

必要条件 完成任务No.36

任务NPC エルシオン学院广场右上方地下室最深处的幽灵

任务奖励 さとりのうでまき、さとりのズボン、さとりのブーツ

先对着教务处长的灵魂作出“エルシオン流あいさつ”的动作再对话才能接受（回报）任务，之后在这里的道具店购买4件“エルシオンブレザー”，最后前往“藏宝洞穴”在我方全体都装备该服装的情况下击败ブラッドナイト即可。



No.141 ベクセリアのなぞ

任务NPC ベクセリア宿屋左上方研究所内的学者

任务奖励 新动作“ナゾかいめい”

在“夜”时间段与委托人对话接受任务，接着前往“ガナン帝国城”的地下迷宫，在“とざされたろうごくB3F”区域调查最右边的书架获得“ガナンの历史书”，最后同样在“夜”时间段交给委托人结束任务。



每逢大展会，PSN 和 Xbox LIVE 上都像过年一样，大量影像下得我们不亦乐乎，今年自然也不例外。Wii 的话相对来说就要差很多，不过值得注意的是任天堂正在奋起直追。除了最近能下载的影像变多之外，和游戏相关的 DLC 也增加了一些。虽然没什么大作，但是也值得注意了。未来的《战国无双 3》就会提供大量 DLC 下载，着实让人兴奋。不过 Wii 的网络功能确实和 X360、PS3 有较大差距，这点无法否认。最近有消息说和田洋一认为任天堂会在两年后推出高清主机，我倒是觉得高清什么的倒也罢了，还是先提升网络功能比较重要。

分享 SHARE GAME 3.0

什么是 DLC？

在前言里一连说了好几个 DLC，可能有些朋友还不太清楚 DLC 是什么东西，这里就为大家解释一下。

DCL 的定义

DLC 是 DOWNLOAD CONTENTS 的缩写，是指通过网络提供下载的追加数据内容，简称下载内容。在日语中被写作ダウンロードコンテンツ。

DLC 最早是 PC 游戏的专利，随着家用机的发展，由于 PC 游戏破解和盗版猖獗，厂商所得的利润很少，因此现在反而在家用机上大行其道。现在就连掌机游戏也可以提供 DLC 下载。

广义的 DLC 定义包括厂商提供的一切下载内容，如系统更新、玩家头像、壁纸、主题、追加角色、追加关卡、追加音乐、追加物品。不过一般玩家所说的 DLC 定义都是狭义的，狭义的 DLC 具有以下两个特征：

一、可以由玩家选择是否下载。（游戏的系统升级因此被排除在外。）

二、是对游戏内容的追加和补充。（即不包括玩家头像、壁纸、主题、资料篇等内容。）

厂商对 DLC 的态度

由于 DLC 涉及到网络付费问题，因此防破解手段是极其严密的，而破解者也会承担法律责任。这点和改机玩盗版不同，没有擦边球可打。三大次世代主机里，只有 Wii 的 DLC 曾经被完全破解，但 Wii 的 DLC 也是最少的。PS3 和 X360 的 DLC 是和主机号以及玩家账户绑定的，其中 X360 的免费 DLC 由于限制很少，所以可以用破解的办法导出来共享，但付费 DLC 则完全不行。至于 PS3 则是无论免费还是收费，DLC 都无法破解。

DLC 是虚拟商品，和实体商品相比略过了小卖店等中间环节，因此利润更高。再加上 DLC 严密的防破解手段，导致软件厂商对 DLC 越来越青睐。在欧美，顶级大作一般都有 DLC，而且往往不止一个，不但内容有吸引力，而且会追加成就／奖杯作为回报，这使得玩家对于 DLC 也非常欢迎，优秀的 DLC 下载次数能够超过 100 万次。反观日本，尽管在全世界率先掀起 DLC 风潮的是 NBGI 的《偶像大师》，但其他厂商的动作明显迟缓得多，很多厂商把 DLC 单纯看作一种赚钱手段，让玩家看了非常心寒。

玩家和 DLC

DLC 是对游戏内容的追加或补充，因此没有 DLC 的话，意味着玩家没有体验到这个游戏的全部乐趣，这一点对于 X360 的 D 版用户来说尤其难受。不过也有部分玩家是因为不具备网络消费能力而与 DLC 无缘。

玩家对 DLC 是否骗钱的判断有很大分歧。有人认为一切 DLC 都应该本来就存在于游戏之中，因此一切 DLC 都是骗钱的东西。这当然是一种偏激的看法。不过部分日本厂商把原来就存在于游戏之中的内容隐藏起来，然后出售解锁程序，美其名曰 DLC。对于这种行为，玩家一致认为是标准的骗钱行为。这样的例子玩家已是屡见不鲜，如《街头霸王 IV》的隐藏服装。正因为这种现象的存在，导致玩家对 DLC 普遍持反感态度。

DLC 作为家用机上的新生事物，虽然时日尚浅，但是钱途远大，相信到了下一代主机之后会成为绝大部分游戏的标准配置。

有图有真相



▲Koei 和 Tecmo 合并之后立马显出威力——《忍者龙剑传 Σ2》里竟然加入了“《无双》系列”的服装！其中，隼龙的赵云装要上忍难度通关，绫音的孙尚香装要完成 20 个组队任务，红叶的三藏法师装要在选关模式中拿 30 个超忍评价，瑞切尔的貂蝉装同样是要上忍难度通关。



▶也许很多人都看过《杀破狼》，不过知道《杀破狼》的英文名是 KILL ZONE 的人恐怕就不多了。怎么样，是不是应该买一张回来收藏一下呢？（图上的“2”是改图）



▲日本狂人再次出动，这回他的目标是《Wii Fit Plus》，可怜的正版碟被一刀斩为两半。我们还没拿到游戏，你就已经把它分尸了——强！

分享 SHARE GAME 3.0

关于奖杯经验值的上限

对于新推出的次世代游戏，我有先研究奖杯和成就列表的习惯，最近登场的大秀 B 级片风格的动作游戏《湿》也不例外。我意外地发现，本作的奖杯和成就列表并不相同，这在目前的跨平台游戏中并不多见，因此稍稍研究了一下，希望能一探究竟，而且也的确发现了关于奖杯经验值的惊天小秘密。

《湿》的奖杯比成就多一个白金，但实际却少了 3 项，它们分别是“爆头杀 100 人”、“在 5 倍得分状态下杀 100 人”、“在狂暴模式中达成 60 连杀”，我一开始以为 PS3 版和 X360 版在游戏内容上可能稍有不同，但爆头、分数倍率、狂暴模式是基本系统，同一款游戏怎么可能连基本系统都不一样呢？

我们都知道，在没有追加下载包的情况下，基础成就点数为 1000 点，下载游戏的成就点数一般为 200 点，那么 PS3 游戏的奖杯经验值是怎样的情况呢？经验证，铜杯、银杯、金杯、白金的经验值分别是 15、30、90 和 180 点，PS3 游戏在没有付费追加包的情况下，其奖杯的总经验值是不能突破 1230 点的。《湿》的奖杯是 1 白金、4 金、10 银、26 铜，总经验值刚好是 1230 点，如果与成就种类情况相同，那只能是把三个银杯改为铜杯，并将刚才说到的三个成就变成铜杯加到奖杯列表当中，不过制作方最终还是选项了硬生生砍掉这 3 个奖杯。由于这三个奖杯难度不高，在游戏中可自然取得，因此对奖杯的整体难度构不成影响。

奖杯经验值上限应该是由索尼规定的，我查对了一下，目前的确只有比 1230 点经验值少的情况，没有哪款游戏突破这一上限的。至于 PSN 游戏奖杯的标准上限经验值是 315 点，同样是只少不多，为什么《胖公主》有 21 个奖杯，却全是铜杯，也正是因为这个原因。

《猎天使魔女》体验版

在 TGS 上有着出众表现的《猎天使魔女》已定于 10 月 8 日推出试玩版，包括 PS3 和 X360。X360 的试玩版将会多一个关卡。本作的 PS3 版移植工作是由 SEGA 完成的，晚于 X360 版进行。这大概是此次体验版有差别的原因。有条件的玩家绝对不要错过！

邪魔院 九兵卫

小编带你走近日本



说起来，刚刚过去的9月对于不少玩家而言都是比较忙碌的一个月。不仅面临开学需要适应新的学习生活，而且游戏厂商也憋足了劲让很多大作一涌而上。更关键的是，一年一度的全球游戏盛会——TGS给玩家的生活带来了很大的变化。虽然会应接不暇，但相信大家心情都是愉快的，就让我们期待金秋十月会更加充实吧！

东瀛采风

告别年少——成人式


■成人式上穿着的华丽和服向来也都是价值不菲的。

说到成人式，这是古代就存在的一种祝福仪式。每年的这一天，年轻的男子和女子就会穿上传统的盛装接受长辈们的祝福。这也象征着年轻人正式成人并踏入社会，作为社会中一员肩负自己的责任与义务。

现代日本的成人式最早起源于二战后琦玉县的一项名为“青年祭”的社会活动。1948年，根据日本公布的“祝日法”，每年的1月15日被正式规定为全国成人式举行的日期。(1998年该日期被改为1月的第2个星期一)

参加成人式的对象限定为刚刚年满20岁的年轻人，具体来讲便是过完20岁生日之后的年轻人即可参加来年成人式之日的仪式。每到成人式，男孩女孩同样要穿上和服送当化妆打扮一下，接受长者的祝福和礼物并拍照记录下这具有意义的一天。到了近几年，由于学业的限制，加上与开学仪式以及大学入学考试之间存在时间冲突，所以日本不少地方也出现了各种按照学龄来划分参加成人式人群以及仪式举行时间的新方法。毕竟相对于传统节日，成人式的庆祝活动显得更为灵活和自由。

成人式的变化

随着社会的发展与变化，成人式近年也出现新形式，有的是为了缓解日益严峻的社会压力，而有的则完全出于商业和经济的目的。

社会成人式 受就业问题的影响，很多刚刚迈入社会的年轻人也会将自己进入公司正式开始自食其力的一天作为自己成人的标志，甚至连一些用人单位也会主动组织新人公司的员工举行仪式以庆祝成人，这也从另一个侧面放映了社会压力的加重。

1/2成人式 · 立志式 学校生活是很多人年轻时期最重要的组成部分，而由于成人式有着划分人生主要阶段的作用，所以日本最近的学校中也兴起了“1/2成人式”这样一种全新的纪念仪式。这项又被叫做立志式的活动，主要为了祝福并激励那些达到20岁的一半年龄的学生们，也就是10岁(日本的小学四年级)左右的小学生。

流行与时尚

年轻人的涩谷


■繁华的涩谷商业街中的主要建筑群。

去年曾经在Wii上登场的实拍型游戏《428 被封锁的涩谷》，近期重新被移植到PS3和PSP平台，这又掀起了很多人对游戏中的主要舞台——涩谷的兴趣，本期小九就带大家走进东京的涩谷，领略一下这座现代化商业街的魅力。

作为和池袋以及新宿齐名的东京三大副中心，通常我们所说的涩谷指的是涩谷区地铁站附近的繁华街道，而整个涩谷区又被划分为代代木、原宿、青山、代官山等地段。据史书记载，涩谷之所以得名是因为平安时代末期到镰仓时代这里一直是著名武将涩谷以及其家族所在的大本营。到了近现代的明治时期，东京电车以及地铁交通的发展使得占据极佳地理位置的涩谷成为了众多交通路线的交叉点，这也是涩谷得到发展的最根本原因。

上世纪中期，百货公司这一全新的概念迅速在明治维新后的日本流行起来，涩谷便是其中受影响最早最深的一个地区。直到如今，这里的西武百货店、109百货、PARCO、丸井等等依然是东京乃至全国最著名的百货公司。以东急百货店、109百货为主力的“东急系”，以及以西武百货店、PARCO为旗舰店的“Saison系”，这两大集团在涩谷分寸必争的竞争也是日本商界的一个奇谈。

从文化与时尚的角度来看涩谷，这里的电影院和歌剧院堪称东京最多，而70年代由PARCO和109百货掀起的流行风潮也让涩谷商业街和原宿成为了日本当之无愧的时尚发源地，并被冠以“年轻人之街”的称号。

在电子电器产品方面，虽然比不上秋叶原，但涩谷区的IT产业在东京位于前三。如若将涩谷直接翻译为英文“bitter valley”，很容易让人想到基本IT名词“bit(比特)”，这和美国著名的IT中心硅谷倒有几分相似，很有意思。


■图为《428 被封锁的涩谷》游戏画面。

或许正是由于涩谷对年轻人有着特殊的吸引力，其多年来也经常出现在一些热门的游戏以及动漫作品之内，如：《街 命运的路口》、《CHAOS;HEAD》、《NAMCO×CAPCOM》等等。大家如果感兴趣，那就不妨打开你的主机，在游戏《428》中走进涩谷，说不定还会有更多的发现。

声优园地




斋藤千和

在明星偶像倍出的声优界，斋藤千和这个很多人都熟悉的名字似乎从来都没有大热过。这名出生于琦玉县的实力派女声优自中学时代出道以来，10多年间参与过数十部动画作品的配音，由于很少饰演主角，所以也一直没能红大紫。不过演技方面，斋藤千和“千变”的嗓音倒是令人极为难忘，她可以表现出病弱女生的那种脆弱，也可以演绎强气角色的蛮横与骄傲，不管男生还是女生，甚至连一些动物角色，斋藤千和都能够很好地用最有特色的嗓音予以表现。近年来她所饰演的最让人印象深刻的角色有《高达OO》中性格从乖巧调皮变得狂躁冷漠的路易兹、《钢铁新娘》言语无厘头令人爆笑不止的可美克等等，而近期热播的动画《化物语》就像一匹黑马，再次将为女主角战场原黑仪配音的斋藤千和推到了众人的关注的焦点。

不仅在动画中，斋藤千和在游戏中也经常给玩家带来精彩的演出，比较著名的如《光明之风》(饰演凤鸣)、《信赖铃音》(饰演玛奇)、《苍翼默示录》(饰演桃卡卡)、《魔界战记3》(饰演贝莉尔)等多部作品。

日语百科 昆布【こんぶ】——海带；野菜【やさい】——蔬菜、青菜；スープ——汤；アイスクリーム——冰欺凌；海老【えび】——虾；萌やし【もやし】——豆芽。





SD高达G世纪 战争	NBGI/Tom Create	策略
多机种 SD GUNDAM G GENERATION WARS		日版
2009年8月6日	1人	6980日元
对应平台为PS2及Wii		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 22 满分 30

我们可以清楚地看到《G世纪》的制作团队一直都在通过不断的努力来将这个品牌进行完善。

REVIEWED BY 炎骑士　游戏时间 150 小时以上

"《SD高达G世纪》什么时候才能转战到次世代平台?"这似乎是所有系列老玩家心中最大的疑问，也是大家一直以来所期盼的。高达题材、策略游戏类型，两个形式上的限定让这个系列注定只能属于小众类游戏的范畴。当这样一个系列品牌延续发展了近十年，当游戏的基本框架和整体风格都趋近于稳定和成熟之后，它今后的路应该怎么走下去呢？从这一次的《战争》中，我们不难从中寻到一丝脉络。

平庸之中的进步

期待过后的失望，这是我在了解游戏系统之后的第一感觉。也许策略类游戏注定很难有大的变化，但依旧采用前作《战魂》的套路来制作游戏，这势必让许多老玩家产生不满的情绪。不过在真正玩到游戏之后，这种先入为主的感觉便渐渐消失了。读盘速度的加快、气力系统的调整以及游戏节奏的加快。对于一款策略类游戏来说，这样的进步的确是非常实在的。

小步快跑之后，随之而来的必然是大踏步跨越。玩家给予一款游戏的评价只有"好玩"与"不好玩"，而对于游戏制作团队来说，所要考虑的要素自然不能是如此简单。特别是对于一个相对小众向的游戏品牌来说，除了要在提高游戏品质上下足功夫之外，还要考虑如何拓展消费群体。从这一次《战争》的制作及销售运作上，我们不难看出游戏制作团队及发行商用心良苦。其一，相比一直以来依托PS系主机作为平台背景，本作极为少见地同时对应PS2和Wii两个平台发售；其二，游戏中首次出现的"WARS BREAK"和机体交换系统也明显是为初心者玩家量身打造的。如果说同时对应两个平台发售的作法只是单纯意义上的为了打开销售局面，那么两个新系统的加入则可以看成是制作团队意图拓展用户群的积极举动。回顾系列以往的作品，我们少有见到难度调整的设定。并且，即便是加入了难度设定，对于一款强调收集要素的策略游戏来说，由于不同难度之间的数据无法通用，也从一定程度上成为了妨碍新手玩家钻研和挑战的拦路虎。而WARS BREAK系统的加入，则正好使得这个困扰多年的问题得以彻底解决。一方面，将强力敌人作为隐藏要素加入每个关卡之中；另一方面，又将开启隐藏要素的条件直接告之玩家。如此一来，调整游戏难度的主动权完全落在玩家手里，不同层次的玩家都可以从游戏中找到属于自己的那一份乐趣。没有了门槛的限制，即便是第一次接触这款游戏的玩家也可以轻松完成每个关卡的战斗。至于机体交换，更是体现出了对新玩家的一种照顾。熟悉系列的老玩家对于庞大复杂的高达谱系构成已经烂熟于心，然而这成百上千的各色机器人对于外行人来说则是完全理不清头绪的一团乱麻。可想而知，跳出开发设计框框之外的机体交换系统有着何等重要意义。如果说《战魂》是奉献给核心玩家的一份大礼，那么《战争》则是真正面对所有的玩家，是真正的进步！

回首经典

谈完了系统方面的进步之后，自然还要回过头来看一看以往的系列作品。在广大的系列爱好者心目中，当年PS平台上的《G世纪F》可谓第一个巅峰。它的影响力之大是显而易见的，以至于2007年发售的《战魂》在章节设置方式上也有着《G世纪F》的影子，至于PSP上惟一的《G世纪 携带版》更是完全向其致敬的变相重制版。具备《G世纪F》结构的系列作品有着一个相同的特征，这就是严格按照系列原著作品的故事剧本划分章节，且收录作品相对完整。显然，对于这个着重体现收集要素的游戏系列来说，有着这个特征的作品是十分适宜作为收藏品的。

另外，在PS2初期，由于机能的飞跃性进步，当时的制作团队也试图借助高性能的硬件平台来推出革命性的系列作品，这就是后来的《G世纪NEO》和《G世纪SEED》。这两款作品的最大特征在于没有拘泥于对原著的章节式划分，而是大胆采用了《机战》的"大杂烩"式剧本编排，并且采用了斜45度俯视视角的地图和全3D机体。这样做的好处在于充分利用了PS2的机能，紧跟时代潮流的作法自然也让玩家看到了制作团队的诚意。不过，因大量数据读取而造成的读盘过慢现象也成为了这两款作品的弊病，即便是稍作改进的《G世纪SEED》，其表现依然无法让玩家完全满意。可想而知，这对于一款需要反复读取存档的策略游戏来说是个极大的硬伤。

两年前发售的《战魂》意在突出"宇宙世纪"系高达的独特地位，对于热衷研究宇宙世纪庞大世界观的老一辈高达迷来说，这款作品无疑有着极高的收藏价值。游戏的系统可谓集系列之大成：《G世纪F》的章节设置、《G世纪 携带版》中广受好评的等级评定系统，以及颇具诚意地将一些极少出现的外传和仅存在于官方设定中的机体和故事也收录其中。为了避免《G世纪NEO》等作品读盘较慢的问题，该作放弃了全3D机体绘制和倾斜视角的地图，以重新绘制的卡通造型机体取而代之。这看似是历史的倒退，其实是制作团队在充分了解PS2硬件性能之后所作出的无奈决定——以现有手段还无法作到游戏画面和读盘速度上兼顾。紧随其后的《战争》自然也就理所应当地沿用了这套方案。

G世纪的未来

对于这样一个有着小范围固定受众群体的游戏系列来说，也许我们并不能断言将来的续作就必定会推出于次世代平台。因为这样做的首要前提是符合厂商的利益要求。当然，从前面的回顾中，我们可以清楚地看到《G世纪》的制作团队一直都在通过不断的努力来将这个品牌进行完善。正所谓小步快跑之后便会迎来大踏步的飞跃。从量变到质变的过程往往是漫长的，但又让人充满了期待。作为高达题材游戏中的精品，我们应该深信，游戏制作团队在不久的将来会拿出一款非常出色的作品作为给广大忠实玩家的最好答复。也许距离这一刻的来临已经不远：艳丽的游戏画面、出色的声光效果、进一步强化的游戏系统以及几乎可以忽略不计的读盘时间！（笑）



▲WARS BREAK系统的加入是本作的一大亮点。



▲机体交换概念的引入降低了游戏入门的门槛。



▲游戏的系统直接继承并改良自前作。



▲本作的全要素收集较为容易达成。

REVIEWED BY | 雷电





黄金珍藏　游戏时间 300 小时以上

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
Wii	モンスターハンター3（トライ）	日版
	2009年8月1日　1～2人	6800日元
	对应Wii经典手柄（Pro）	对应玩家年龄：15岁以上

黄金眼评分 29 满分 30

我们无法想象保留全部大型怪物和武器的 MH3 将是什么样子，但是我们能玩到的这个 MH3 带给了我们无限的惊喜。

我依旧怀念最初进行《怪物猎人 3 tri》（后简称 MH3）的 20 小时，击败一只只新怪物的完美新鲜感对于一个已经有了上千小时游戏时间的老猎人来说弥足珍贵；MH3 进行 150 小时，当所有怪物都已经熟练应对，采用各种战术和尝试不同的武器对付各种 BOSS，新装备入库之时见证着狩猎的时间；MH3 进行 300 小时，每次拿起手柄上街狩猎之时，都仍旧能感到 MH3 强烈的吸引力，这游戏就是有一种让人拿起手柄进入狩猎场就无法停下的魔力。

变 “《怪物猎人》系列”每一次的新作都是在前作的基础上增加新的元素，将旧作中有缺陷的部分进行补充或修改成为合理的部分，一作作积累下来的系统已经非常完整，而 MH3 做出了让人惊异地改革，直接去掉了双刀、铳枪、狩猎笛和弓这四种已经非常完善的武器，将弩进行了完全的进化，分为三个部件，以组装后的重量分为轻、中、重三种，加入了斩击斧这种全新的武器，于是最后的武器列表变为大剑、片手剑、锤子、长枪、弩、斩击斧和太刀这 7 种；去掉了除雌、雄火龙和双角龙外的所有 BOSS 级怪物，重新组成了 18 种大型怪物阵容。这种大刀阔斧的改革是系列的首次尝试，对于系列本身和玩家都是一种挑战。相比较下，较少的武器种类加入了众多的变化，战术更加灵活；虽然失去了系列大量的经典怪物，但是在经过数年的狩猎生活之后，那些旧的怪物如果在新作中继续讨伐，猎人的狩猎任务重复性就有些太高了。我们无法想象保留全部大型怪物和武器的 MH3 将是什么样子，但是我们能玩到的这个 MH3 带给了我们无限的惊喜。

新 全新的水下作战是本作的最大看点。当所有人都在疑惑水中战斗是否会毁了之前流畅的系统时，Capcom 给了我们最满意的答案——这是我玩过的最棒的水中战斗。猎人在水中的动作与陆地上一样自然，水的阻力非常明显，游泳的速度比陆地上的行走速度慢了一些，不过不会让人有不耐烦的感觉，各种攻击动作全都有了适当的变化，让人感觉合情合理。

全新的怪物阵容让 MH3 拥有了绝对的新鲜感，本作的怪物设计与前作有着明显的不同，幻想元素更多，外形更加暴力，“野性”是非常好的形容词，这也更适合游戏名中的“怪物”这个词吧！开荒的过程充满激情，每次随着击倒怪物时的熟悉音乐，许久未体验过的成就感油然而生。18 个大型怪物，15 个是新的，主场是水中的有水兽、灯鱼龙、海龙和大海龙，也就是说真正需要到水中战斗的只有 1/4 不到，这个比例也比较合理。海龙作为游戏的代表怪物和火龙在前作中的地位相当，中等偏上的战斗力也和火龙相似，海龙在水中的行动霸道且充满活力。海龙和煌黑龙装的觉醒技能是本作的一个要点，发动这个技能可以释放无属性武器中蕴藏的属性，很多高物攻的武器在搭配觉醒时都出现了令人惊喜的变化，而配信任务制作的一大部分武器也是围绕觉醒设计的。

全新的场景让猎人有了全新的狩猎心情，在之前作品中的各个场景中养成的习惯和积累的经验都归零，每一个角落都精心刻画，喜欢看风景的猎人绝对会流连忘返。

全新的武器、装备让人耳目一新，调整过的技能系统配合全新的守护符使得配装更加灵活，除了非常有限的几把金属制成的武器得以保留大体外观外，全部都符合本作充满“野性”的风格，收集它们是猎人的最大乐趣。

全新的水战、全新的场景、新的怪物、新的装备，如此多的新元素聚集在一起构建起的 MH3 并未让老猎人失望，完美的平衡性、绝对精彩的动作性和更加精准的判定让 MH3 保持着其特有的魔力。

联 作为 PS2 版《怪物猎人 2 dos》的续作，MH3 的线上游戏部分有着和 PSP 版完全不同的体验。对于国内的广大猎人来说，MH3 是第一款比较容易就能进行线上游戏的系列作品（PS2 联网条件苛刻、《MHF》需要代理服务器、PSP 只能局域网联机），因此线上模式的各种设定对于广大玩家来说都充满了神秘。猎人等级（HR）是线上模式中玩家的等级，每次成功完成任务都会得到猎人等级点数（HRP），达到一定的 HRP 可以提升 HR，达到一定的 HR 才可以接受更高级的任务，HR31 以上可以接受线上模式独有的上位任务。另外，诸如装饰品研发、道具素材交换、部屋展示、线上斗技大会和每过一段时间就会更新的配信任务让 MH3 拥有了更广的拓展空间。

与自己的好友相约在酒馆，与世界上各种各样的素未谋面的猎人共同狩猎，与新老朋友共同在看板娘前商讨战略、交流狩猎心得，同时在线人数保持在几万人的 MH3 中拥有你在交流和狩猎中想要得到的一切元素。

瑕 MH3 的变革在带给玩家新鲜感的同时也显露出一些不足。在玩家经过 200 小时的猎人生涯后，会发现 MH3 中愿意去继续讨伐的怪物种类很少，虽然 18 种大型怪物在数量上看还可以，但是亚种的缺乏使得套装大幅减少，武器也基本是每种属性一到两把，幸好有觉醒技能在一定程度上补充属性武器。线上模式猎人等级达到 51 级即可接所有任务，讨伐所有等级的怪物，这就让 HR 在之后的漫长狩猎旅程中成了摆设。不过，这些都是一个熟练的老猎人在进行 200 小时之后才会体会到的些许瑕疵，丰富的配信任务将能带给所有玩家持续不断的惊喜。



▲线上任务的“街门”，通过神圣的石柱大门，猎人的世界等待你的加入。



▲街上的家，第三级的奢华宫殿，气派十足，用各种漂亮的装饰品装扮属于自己的房间吧！



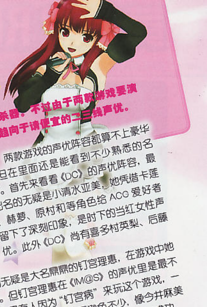
▲拥有山一样庞大的身躯的峰山龙，30分钟的讨伐过程中的事件更加丰富，不再如老山龙一样一味追讨。



▲酒馆是猎人的聚集地，在这里构建起的感情值得每位沉浸于MH3的世界中猎人谨记于心。

萌之对决 《偶像大师》VS.《梦幻俱乐部》九局决胜！

凭借《偶像大师》和“夜店大师”（《梦幻俱乐部》的别称）这两大美少女神作，X360成功在东瀛转职为萌系主机。尽管游戏不是人人都会玩，美女却是人人喜闻乐见的——无论3D还是2D。那么这两款游戏谁更有吸引力呢？进行这样的比较无疑是一桩风流雅事。（笑）纱迦不才，特为大家献上这篇——《偶像大师》VS.《梦幻俱乐部》九局决胜负！



ROUND 1 人设

对于一款美少女游戏来说，人设无疑是最最重要的一点。有时候仅是这一点，便足以左右玩家掏钱的意愿。



《偶像大师》（以下简称《IM@S》）的人设由洼冈俊之担当，其作品包括《飞跃巅峰》、《露娜》、《蓝宝石之谜》等等，在日本动画界和游戏界都有着很高的声望。不过 Namco 当年选择他主要是因为 2003 年时技术力有限，而洼冈俊之的画风简约而不失风格，很适合 3D 化。单看《IM@S》的人设肯定算不上顶级，但 3D 化之后的美少女们有了栩栩如生的表情，这是普通美少女游戏所无法比拟的。

《梦幻俱乐部》（以下简称《DC》）的人设思路不但和《IM@S》一致，而且有明显借鉴，像雪和亚美、ナオ和真、玲香和千早，简直是一个模子倒出来的。不过由于图像引擎有了很大提高，因此人设更加精细一些。《DC》根据现在玩家的口味，还加入了金发双马尾傲娇等流行属性。此外由于游戏的题材偏于幻想，所以还有机械少女这种角色出现。可以这么说，《IM@S》的人设很经典，但《DC》的人设更适合今天的玩家。人设方面，双方战平。

ROUND 2 声优

声优当然是此类游戏的一大杀器。不过由于两款游戏要演唱大量歌曲，因此制作人都趋向于请便宜的二三线声优。



两款游戏的声优阵容都算不上豪华，但在里面还是能看到不少熟悉的名字。首先来看看《DC》的声优阵容，最出名的无疑是小清水亚美，她凭借卡莲、赫萝、原村和等角色给 ACG 爱好者留下了深刻印象，是时下的当红女性声优。此外《DC》尚有喜多村英梨、后藤邑子、水桥香织等熟面孔。

再来看看《IM@S》。里面最有名的无疑是大名鼎鼎的钉宫理惠，在游戏中她也配的是其最拿手的傲娇萝莉大小姐。但钉宫理惠在《IM@S》的声优里是最不热心的一个，很少出席相关的活动。如果有人因为“钉宫病”来玩这个游戏，一定会失望。而除了钉宫之外，《IM@S》的声优阵容明显要逊色不少，像今井麻美、下田麻美虽然也有一定人气，不过她们的人气恰恰是来自于《IM@S》的成功。

值得注意的是《DC》对声优要求更高，除了正常的说话唱歌之外，还要模仿酒醉状态下的说话唱歌。可见无论是声优阵容还是声优表现，《DC》均可完胜《IM@S》。

THE iDOLM@STER アイドルマスター

©2003 2007 NBGI

~在闪耀的舞台上为你而唱~

偶像大师	NBGI	模拟育成
X360	THE IDOLM@STER	日版
	2007年1月25日	6800日元
	无对应周边	1人
		对应玩家年龄 15岁以上

ROUND 3 剧情

剧情对于美少女游戏来说意义特别重大，优秀的剧情能够让其成为脍炙人口的名作，被无数玩家永远铭记。



《IM@S》的游戏类型是模拟育成，剧情在游戏中所占的比重并不大。纵观整个游戏，甚至连主线剧情都很模糊。游戏中的剧情主要是通过营业来表现，游戏中总共收录了约 1000 种的营业，平均每个角色有将近 80 种，剧情都分散于营业之中，甚至一些角色的追加设定也要在营业中寻找。老实说能够把全部营业事件看完的人少之又少，因此大部分人对于《IM@S》的剧情了解都一致地简单，其实肯花时间深入挖掘的话还是能发现一些精彩剧情的。

《DC》类似于简化版的《IM@S》，每个角色有一条通往最佳结局的主线，但是非常简单。《DC》的剧情是分散于对话和事件之中，每个角色平均有 60 ～ 70 种对话，事件则约 15 个。由于对话的表现力比事件单薄，因此《DC》在剧情表现上比《IM@S》还要更差。不过由于剧情分量变少，反而显得主线要明晰一些。

综合来说，这两款作品在剧情方面表现都不算出众，《IM@S》比《DC》略胜一筹。

ROUND 4 游戏性

既然是游戏，那么游戏性是不能回避的。简单的说，也就是要比谁更好玩。相信很多人都猜到答案了。



今天一说到《IM@S》，很多人第一反应就是那个吸金无数的下载地狱。事实上该系列的辉煌是从街机开始的，早在街机时代便已经获得了各种奖项。其原因就在于《IM@S》不是传统的美少女游戏，它巧妙地把美少女这个题材和育成、对战联系起来，除了可以欣赏偶像们的精彩表演外，还可以和其他玩家联机对战、一较高下。《IM@S》的对战系统是倍受赞赏的，这个系统对玩家的日常训练、临场战术和音乐节奏均有很高要求，目前还没有哪款同类游戏能达到这个高度。

相反《DC》从表面上来看似乎和《IM@S》是一个类型，但是其本质上还是传统的文字冒险游戏。玩家要做的事情就是提高好感度并设发触发关键事件，这样就能达到最佳结局。《DC》也有网络对战成分，不过玩法就是最简单的按键型音乐游戏，其技术含量与《IM@S》完全不可同日而语。

毫无疑问，在游戏性上，《IM@S》和《DC》不是一个量级的。



黄金眼 REVIEW 已发售游戏的深度回顾

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW

ROUND 5
歌舞

歌舞是这两个游戏的共同卖点，也是它们有别于其他美少女游戏的最大特点，让无数爱好者为之疯狂。



首先来看歌曲。歌曲方面《IM@S》无论是质还是量都对《DC》有压倒性优势，即使不算续作和下载内容，《IM@S》也有16首歌曲，从数量上压倒了《DC》。而《IM@S》的16首歌曲中拥有众多名曲，如《relations》、《苍い鸟》、《まっすぐ》等，其中《GO MY WAY!!》甚至可以说是到了在玩家中脍炙人口的地步。相比之下《DC》的歌曲虽然风格多变，但是无论是编曲还是作词都与《IM@S》有不小差距。

舞蹈方面同样是高下立判，抛开别的不谈，单是《IM@S》最大支持三人组舞这点就足以秒杀《DC》了。《IM@S》的三人组舞并非三人做同样动作，而是经过全新设计的动作组合，相比之下只能独舞的《DC》自然无法比拟。

其实从玩家的热情也能看出两者的差距。《IM@S》发售之后大量日本“职人”自己录像并剪辑，再上传至YOUTUBE、NICONICO等视频网站，一时蔚为话题。而《DC》发售一月有余，热度远不如当时。

ROUND 6
难度

《IM@S》和《DC》看上去都很美，但要想真正成为偶像大师或夜店大师可没那么简单哦！



这两款游戏都是颇具难度的。《IM@S》的难度主要在于复杂的系统，游戏中光是角色育成方面就已经相当复杂，再加上对抗性极强的试演会，新手定然会玩得不知所云。而且《IM@S》的系统自成一家，没有任何游戏可以参照，这也加大了玩家上手的难度。只有对游戏的系统有了全面透彻的认识后，方可顺利进行游戏，攻略是必须的。

《DC》的难度则是另外一回事儿。《DC》里的好感度其实并不重要，重要的是如何触发各角色的关键剧情。关键剧情一般都是选择特定话题、触发特定事件、购买特定道具，如果选错就永远无法达成最佳结局。而《DC》对存档有严格的限制，全程自动存档，杜绝了玩家自行尝试的可能，也大大提升了难度。

综上所述，两款游戏的难度都很高，都需要攻略才能顺利进行，因此此项双方战平。



Dream C Club

ドリームクラブ

©D3 Publisher.

～只属于你的周末甜蜜时光～

X360	梦幻俱乐部	DREAM CLUB
2009年8月27日	无对应周边	1人
D3 Publisher	文字冒险	日版
6800日元		

ROUND 7
服饰

俗话说“人靠衣装，佛靠金装”，只有丰富多彩的服装，才能提供玩家反复观看歌舞的动力。换装乐趣无穷！



服饰方面《DC》和《IM@S》相比差距非常明显。《IM@S》收录了267种服饰，其中衣服有47种。值得注意的是《IM@S》的衣服称得上是“十人十款”，同一件衣服在不同角色身上会变化为不同的款式，因此实际上的衣服款式远不止47这个数字。而《DC》的服饰数量还不到100种，其中衣服约10种，而且有角色限定的衣服。以上数字都不含下载内容，如果算上的话只会让差距越拉越大。

对于喜欢COSPLAY的玩家来说，《IM@S》的吸引力也远比《DC》大，光是Namco经典角色造型就很吸引人了。而《DC》仅是提供了一些基本造型如浴衣、圣诞装，而且还得花钱下载。

ROUND 8
技术力

为什么直到今天才会出现诸如《IM@S》和《DC》这样的游戏？原因当然是以前技术力不足，让我们感谢科技进步！



和当今的一线游戏比起来，这两款游戏的画面都不算特别出众的。尽管如此《DC》依然有读盘问题，有些令人难以忍受了，毕竟这游戏是不存在什么场景读取问题的。

再看看最能体现技术含量的歌舞环节，《DC》再次表现不如《IM@S》。《DC》的舞蹈动作并非像《IM@S》全程使用动作捕捉，这导致整体动作变化不够丰富，部分动作表现不够自然。相比之下《IM@S》目前提供的20多套歌舞均有上佳表现。《DC》另一个缺点是不对口型，这在部分歌曲中表现特别明显。

可见《IM@S》尽管比《DC》早了两年多时间，但技术力方面还是《IM@S》占优势，这就是大厂和小厂的差距吧。



ROUND 9
服务度

服务度，又叫杀必死，熟悉ACG的朋友应该知道是什么意思。简单地说就是养眼度、邪恶度（多指男性向）。



成年男性光顾的夜店和没有潜规则的娱乐界相比，相信正常人都知道哪个更邪恶。（笑）当然家用机上的正规游戏是不会出现H内容的，最多也只能打打擦边球。《IM@S》称得上是一款纯洁游戏，最出格的内容只是触摸环节。玩家需要触摸偶像身体的特定地方来引发剧情，如果触摸胸部也会有不同的反应。其实早在《樱大战》时代就已经有类似的设定了。而《DC》的人设就刻意走性感路线，再加上题材关系，即使是对话的尺度也远比《IM@S》开放得多。D3的乳摇走光传统也在歌舞中显露无遗，这和《IM@S》有本质的不同。因此心术不正的朋友绝对是玩《DC》比较合适。

结语

九局比下来，《IM@S》以五胜两平两负取得了绝对优势，仅是在声优和服务度两项上落后于《DC》。应该说这个结果是符合两款游戏的素质的。《IM@S》诞生于2003年，尽管过去了6年，别说超越，就连接近其素质的游戏都没有，可以说《IM@S》是具有划时代意义的。而《DC》尽管在外形上能把《IM@S》模仿得维妙维肖，但在关键环节如游戏性上就暴露出了巨大差距。

这个结果也和厂商有关。Namco在2000年时就敏锐察觉到卡片育成在街机上的发展前景，在2001年有了原案后投入大量资金，花4年时间开发出《IM@S》街机版，终于一举成功。这个魄力是D3这种二线厂商所做不出来的。现在Namco变成了NBGI，而D3也被NBGI收购，以后会不会出现一款由《IM@S》制作团队制作的《DC》呢？就算还是原班人马制作，如果只是从《IM@S》制作团队那里得到一些指点，钱途一片光明。





文 脆薯条　美编 木仙

青出于蓝 RPG 游戏进化谈

角色扮演游戏（以下简称 RPG）可谓是最受广大玩家喜爱的游戏类型之一吧，回首一下 RPG 游戏的发展史，再谈谈自己对 RPG 游戏，特别是一些日式角色扮演游戏（以下简称 JRPG）的那种亲切感，就如伴随着我们从成长时便在一起的玩伴那样。童年时在纯粹的“正义”与“邪恶”的世界观中展开扮演勇者的冒险，正值少年的我们则在形形色色的世界中体验着各类不同的“奇异世界”，有穿越时空的相会、有浓重的神话般色彩的故事、还有让我们沉浸其中从心底里产生共鸣的至深一幕。而如今的我们对于 RPG 游戏的要求也越来越高，除了唯美的人设与令人称赞的剧情之外，游戏的系统与画面、甚至音乐也成为了我们所要注重的地方，RPG 游戏不仅仅是一款单纯的游戏，更可以说是一个活生生的平行世界，在那里是我们对于幻想所做的寄托。要说 RPG 游戏的历史可以追溯到很久以前，在老玩家们的眼中更是起源于 FC 那个时代，但现在大多数玩家真正开始接触 RPG 游戏还是在 PS 这个年代吧，如今以我们的眼光来评定一个优秀的 RPG，它不仅需要在人设上博得玩家的喜好，而在剧情上又要有着耐人寻味的情节，系统上更注重了玩法和挑战性，画面也是我们希望见过最为华丽的，直到最后的音乐必须很好地烘托出游戏的气氛。在 RPG 游戏发展的几十年期间中，无数优秀的作品就好像天空中璀璨的明星那样互相辉映，正所谓青出于蓝而胜于蓝，次世代的 RPG 游戏在经历了种种升华后应该带给我们一种全新的冲击。

进化历程

俗话说“温故而知新，可以为师矣”，要追溯 RPG 游戏的起源我们还得回到 FC 那个时代，以如今的眼光去看待这些老得不能在老的游戏是否很有怀旧感呢？如今的 RPG 游戏不仅仅是画面上的进化，包括各类系统设定的突破、表现手法的运用、2D 到 3D 的进化、网络要素的加入等等，这些进化点都促使着 RPG 游戏不断向更高层次发展，而有些进化则开辟了一种全新的定义，使得 RPG 游戏更具魅力，因而慢慢逐渐演变至如今的形态。

1986 年～1994 年 RPG 游戏的进化趋向

86 年	FC	勇者斗恶龙
87 年	FC	勇者斗恶龙 II
87 年	FC	女神转生
87 年	FC	最终幻想
88 年	FC	勇者斗恶龙 III
88 年	FC	最终幻想 II
89 年	MD	梦幻之星 II
89 年	PCE	天外魔镜
89 年	FC	MOTHER
89 年	GB	魔界塔士沙加
90 年	FC	勇者斗恶龙 IV
90 年	FC	女神转生 II
90 年	FC	最终幻想 III
90 年	MD	梦幻之星 III
90 年	GB	沙加 2 秘宝传说
91 年	SFC	最终幻想 IV
91 年	GB	沙加 3 时空霸者［完结篇］
92 年	SFC	浪漫沙加
92 年	PCE	天外魔镜 II
92 年	SFC	勇者斗恶龙 V
92 年	SFC	最终幻想 V
92 年	SFC	真・女神转生
93 年	SFC	龙战士
93 年	PCE	天外魔镜 风云传
93 年	SFC	特鲁尼克大冒险
93 年	SFC	浪漫沙加 2
93 年	MD	梦幻之星 IV 千年季的终结
94 年	SFC	真・女神转生 II
94 年	SFC	最终幻想 VI
94 年	SFC	MOTHER2
94 年	SFC	真・女神转生 if
94 年	SFC	龙战士 II

重要记事一览



家用机上第一款 RPG 游戏的诞生



《勇者斗恶龙》系列”的开山之作，由崛井雄二亲自制作，游戏中加入了当时很多其他游戏的流行要素，而指令式的窗口菜单更是日后大部分 RPG 游戏都一直沿用的，堪称里程碑意义般的设定。《勇者斗恶龙》对当时日本具有相当大的影响力，加上大师鸟山明绘制的诸多经典怪物等等，而如今被套上“国民级游戏现象”的它足足影响了几代人，《勇者斗恶龙 IX》所取得的成绩也有力地证明了这点，作为 RPG 游戏始祖的它，当之无愧。

进化点 家用机 RPG 游戏的雏形

奇异世界观的 RPG 游戏



《女神转生》这款游戏在很大程度上颠覆了那个年代中主要以“剑与魔法的世界”为题材的 RPG 游戏。虽然游戏本身是改编自小说，但其中设定除了恶魔与众神的独特世界观，堪称亮点之一。另外，游戏中还有着可以让敌人加入的创意设定，甚至还能与恶魔合体。《女神转生》给玩家的感觉便是充满着神秘感，在当时也算是一款相当另类的 RPG 游戏了。

进化点 敌人可以加入，合成与培育系统的出现

日本第二大 RPG 游戏的崛起



就在《勇者斗恶龙》发售一年半之后，名为《最终幻想》的一款独特 RPG 游戏登上了历史舞台，它以其唯美的画面与独特的战斗系统吸引了众多玩家，知名画家天野喜孝的插画也为《最终幻想》增色不少。它与《勇者斗恶龙》最大的区别在于侧重了游戏中的战斗系统，依照角色等级来决定可使用的魔法次数种种设定，从系统设计的出发点来说，《最终幻想》不仅塑造出了本身的特色，也对日后其系列作品产生了深远的影响。

进化点 唯美的画面与独特的战斗系统

重要记事一览

1995 年～2000 年 RPG 游戏的进化趋向		
95 年	SFC	浪漫沙加 3
95 年	SFC	勇者斗恶龙 VI
95 年	PS	幻想水浒传
95 年	SFC	风来之西林
95 年	SFC	幻想传说
95 年	SS	真・女神转生
95 年	SFC	天外魔境 ZERO
96 年	GB	口袋妖怪 红宝石／绿宝石
96 年	SFC	超级马里奥 RPG
96 年	SFC	星之海洋
96 年	PS	女神异闻录
96 年	PS	荒野兵器
97 年	SS	天外魔境 第四默示录
97 年	PS	最终幻想 VII
97 年	PS	龙战士 III
97 年	PS	MOON
97 年	SS	格兰蒂亚
97 年	PS	宿命传说
98 年	PS	星之海洋 第二个故事
98 年	PS	幻想水浒传 II
98 年	PS	异度传说
99 年	PS	最终幻想 VIII
99 年	PS	女神异闻录 2
99 年	PS	荒野兵器 II
99 年	PS	超时空之钥
99 年	PS	女神侧身像 蕾娜斯
2000 年	PS	龙战士 IV
2000 年	PS	女神异闻录 2
2000 年	PS	最终幻想 IX
2000 年	DC	格兰蒂亚 II
2000 年	PS	勇者斗恶龙 VII
2000 年	PS	永恒传说
2000 年	DC	梦幻之星 ONLINE

开辟全新的战斗方式

在 RPG 游戏不断进化的路途中，《幻想传说》的出现无疑是对 RPG 游戏的系统做出了重要的变革。《幻想传说》的战斗系统更强调了动作要素，使得游戏在战斗时极富弹性。作为“《传说》系列”的处女之作，它不仅有着当时 RPG 游戏所没有的特点，战斗系统的全新变革也让玩家体验到了摆脱指令后的进化，让游戏充满了乐趣。



进化点 强调动作要素的战斗系统

玩家相互之间的交流

《口袋妖怪》可以通过互相通信来交换怪物，相信广大玩家一定非常熟悉，当时在 GB 平台发售的《口袋妖怪 红宝石》与《口袋妖怪 绿宝石》在这方面是非常有远见的。游戏本身不仅非常耐玩，而且还强调了玩家之间的互相交流，非常有创意。





进化点 玩家与玩家之间的交流

朝着 3D 画面进化的 RPG



随着家用机机能的不断提高，所有游戏的画面都不断提升，而作为 RPG 游戏的《最终幻想 VII》来说，它的 3D 化画面对于日后的 RPG 游戏有着深远的影响。除此之外，游戏的战斗部分还加入了转变视角的设定，而在剧情上使用了全新的叙事手法，是对日后 RPG 游戏在画面上的重要突破。

进化点 使用了 3D 化的画面

网络要素

2000 年 DC 的《梦幻之星 在线》在玩家之间引起了极大的热潮，游戏最大的卖点便是对应了“多人组队”这样一个设定。在游戏中寻找同伴组队冒险魅力无穷，这也是 RPG 游戏的又一次飞跃。网络要素的加入使得游戏在互动性上又提升了一个档次，摆脱传统单机 RPG 游戏的条条框框，使得游戏更有“人性化”。



进化点 网络要素的加入



重要记事一览

家用大型多人在线角色扮演游戏



“在精心设计的奇幻世界中展开冒险，在一个有着数千人的世界之中！”用这句话来形容《最终幻想XI》再适合不过了。在如此广大的世界中，我们能体验的乐趣也就更多，每一个玩家的表现都会影响到游戏中的流通货币和道具价位。让玩家真正处于一个虚拟的“世界”中。

进化点 MMORPG 的雏形

2001 年～2009 年 RPG 游戏的进化趋向		
2001 年	PS2	最终幻想 X
2002 年	PS2	荒野兵器 III
2002 年	PS2	最终幻想 XI
2002 年	PS2	.hack//感染扩大 Vol.1
2002 年	PS2	幻想水浒传 III
2002 年	PS2	.hack//恶性变异 Vol.2
2002 年	PS2	宿命传说 2
2002 年	PS2	龙战士 V
2002 年	PS2	.hack//侵蚀污染 Vol.3
2003 年	PS2	真・女神转生 III
2003 年	PS2	星之海洋 3 直到时间的尽头
2003 年	PS2	.hack//绝对包围 Vol.4
2003 年	PS2	信长的野望 ONLINE
2003 年	NGC	仙乐传说
2004 年	PS2	幻想水浒传 IV
2004 年	PS2	勇者斗恶龙 VIII
2004 年	PS2	重生传说
2005 年	PS2	凡人物语
2005 年	PS2	荒野兵器 IV
2005 年	PS2	格兰蒂亚 III
2005 年	PS2	神话传说
2005 年	PS2	深渊传说
2006 年	PS2	幻想水浒传 V
2006 年	PS2	最终幻想 XII
2006 年	PS2	.hack//G.U. Vol.1 再诞
2006 年	PS2	女神侧身像 2 希尔梅莉亚
2006 年	PS2	女神异闻录 3
2006 年	PS2	.hack//G.U. Vol.2 声
2006 年	PS2	荒野兵器 V
2006 年	X360	蓝龙
2007 年	NDS	世界树迷宫
2007 年	PS2	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速
2007 年	X360	上古卷轴 IV
2007 年	X360	失落的奥德赛
2007 年	X360	信赖铃音 肖邦之梦
2008 年	NDS	世界树迷宫 2
2008 年	NDS	女神侧身像 负罪者
2008 年	Wii	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
2008 年	PS2	女神异闻录 4
2008 年	PSP	梦幻之星 携带版
2008 年	X360	薄暮传说
2008 年	PS3	泪洒三重冠
2008 年	PS3	白骑士物语 古之鼓动
2008 年	X360	无尽的未知
2008 年	X360	辐射 3
2009 年	PS3	战场的女武神
2009 年	X360	星之海洋 4
2009 年	NDS	勇者斗恶龙 IX
2009 年	Wii	最终幻想外传 月之归还



跨媒体合作的成功

在 PS2 上每隔 3 个月便发售一部的“《.hack//》系列”可以说是动画和游戏最完善的结合了，其他还包括小说、电影等等周边。“《.hack//》系列”的成功完全归咎于各个媒体之间的互相合作，游戏的庞大世界观和故事的连续性也引起了 FANS 们的一致追捧，销量上也是一作比一作高。

进化点 动画与游戏的紧密结合

欧美 RPG 的涌入



《上古卷轴 IV》的世界观设计得非常宏大，而且游戏中的自由度颇高，不是按照传统 RPG 游戏的剧情照搬，而是给玩家一个“开放的世界”。可以说《上古卷轴 IV》是欧美一些 RPG 游戏的典型代表，和传统的日式 RPG 游戏相比有着极大的区别，玩家在上手时感觉到的难度也要略高。

进化点 有着“开放世界”的 RPG 游戏

小结

纵观 RPG 游戏的发展历程，画面与系统的变化是最明显不过的了。除了这两点外，当今的 RPG 游戏越来越注重网络要素和欧美风格的世界观这两种新元素，而这些要素也使 RPG 本身向着另一个新形态发展，玩家们可以体验到的东西也就越多，未来的 RPG 也许会融合动作、策略、网络等等于一身，有着诸多玩点才能最大限度地吸引玩家。

RPG 游戏的多元化发展



如今的 RPG 游戏更像是一棵枝繁叶茂的大树，在游戏的变迁之路上融合了其他游戏类型的特点，使得 RPG 这个游戏种类更富有特点。如今我们对 RPG 游戏的分类还包括“动作角色扮演（A・RPG）”、“策略角色扮演（S・RPG）”、“网络角色扮演（MMORPG）”等，这些分类并不是一开始就有的，而是在 RPG 游戏不断变迁中衍生而来。然而一些走在时代最前端的 RPG 则无法用这些字母区分开来，虽然同是 RPG 游戏，但在其诸多设计上有着标杆级作用，同样会对日后的 RPG 游戏产生影响。而厂商们也会在 RPG 游戏类型前加入一些特殊的说明，让玩家知道其“独特性”，姑且我们就把它们称为“最尖端的 RPG”吧（笑）。

非常前卫，引领潮流 尖端的 RPG 篇

这类 RPG 游戏追求最完美的画面，曾在 PS2 时代上便有其先进的理念对应高清 480p，可见厂商在 RPG 游戏进化历程中对于画面的追求。步入次世代后，游戏画面也成了我们衡量一个游戏的标准，虽然说画面不能起着决定性的作用，但也是一个不容忽视的部分。最尖端的 RPG 游戏除了要有令人惊叹的画面之外，其系统也是最具有代表性的。相信玩家一定非常熟悉《最终幻想 X Ⅱ》的无缝式（即时）战斗系统了。而《最终幻想 X Ⅲ》的“COMMAND SYNERGY BATTLE”战斗系统（简称 CSB）更是强化了战斗部分，使得战斗时不仅流畅无比，还具有着行云流水般的顺畅，其观赏性丝毫不亚于一款动作游戏。

其他典型代表 《永恒的尽头》



战斗至上，爽快之极 A·RPG 篇

我并不能确切地说出是哪个游戏定义了“A · RPG”这个概念，只能说 RPG 游戏在其战斗系统上产生了翻天覆地的变化，越来越注重动作要素。不仅在战斗部分如此，场景的移动等等也要加入了极大的动作要素，要求玩家对时机的掌握。所以当别人问我“《女神侧身像 2》中的某个红莲宝箱如何拿到?”之类的问题，我只能附上录像，因为用文字描述起来是在太累……

SFC《幻想传说》的出现最具有代表性，以当时的眼光来看绝对是一种突破啊，而且这种突破也被保留到了日后的续作之中，成为了系列的标志性要素。“MULTILINE-LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM”统称线性战斗系统，这是“《传说》系列”从 2D 进化到 3D 的新突破，使战斗更加充满乐趣，顺便提醒各位 PS3 版《薄暮传说》发售了。

《恶魔之魂》堪称是最近 A · RPG 游戏的代表了，用“看见敌人就砍”来形容它一点都不为过，但别以为单单地胡乱挥刀就能制胜。对于精力槽的控制和出刀的时机非常有讲究，尤其在和其他玩家 PK 时更是如此。高手在同时运用两种不同武器时会非常谨慎，一旦出刀必定让你躺下，可见其简单的挥刀动作中蕴藏着如此多的学问啊。好吧……你死了，请给我评价……

其他典型代表 “《星之海洋》系列”



深思熟虑，运筹帷幄 S·RPG 篇



此类 RPG 游戏用“正统的 RPG”来形容非常恰当，策略中包含的“走格子”要素贯穿整个游戏，玩的就是策略，玩的就是战术，当然玩的不是寂寞……。以代表之一的《最终幻想 狮子战争》或《皇家骑士团》来说，游戏的战略性到达了 RPG 中的一个新高度，《最终幻想 狮子战争》中还有攻击范围和攻击方向的各种参数，这种战斗系统给玩家带来的成就感也是不言而喻的，每一步的动作都是经过细心琢磨的，玩起来有一种掌控大局的感觉，在充分体验 RPG 中到处行走探索乐趣的同时，又可以好好的过一把指挥部队纸上谈兵的瘾。

其他典型代表 《魔界战记》

组队王道，多人同乐 MMORPG 篇

以《无尽的任务》为基础范本所开发的《最终幻想 XI》可谓是第一款 MMORPG，在虚拟的世界中展开冒险。游戏最大的亮点就是能和其他玩家有各式各样的互动，享受虚拟世界中的种种乐趣。而由玩家的不同表现也能直接影响虚拟世界中的货币流通、道具价格等等，可以说是一个活生生的平行世界。而和其他 MMORPG 最大的不同点在于其特色的职业系统。玩家可以随时更改自己的职业，通过完成特殊任务，角色还可以获得副职业这个技能，使之达到“双管齐下”的效果。



其他典型代表 《白骑士物语 古之鼓动》



简单明了，返璞归真 回归原点的 RPG 篇

由于 NDS 的普及化，玩家的基数也逐渐扩大，其中新加入了一些以前从未接触过电视游戏（或接触得少）的新玩家。对于他们来说，游戏的复杂系统与广阔的世界观很大程度上阻碍了他们尝试电视游戏，而以掌机为平台的游戏例如“《世界树迷宫》系列”却受到了极大的欢迎，传统 RPG 游戏的优点再次受到玩家的好评。另外，诸如《最终幻想外传 光之 4 战士》这样的作品也引领了 RPG 游戏复古的风潮，而在制作方面融合了当今 RPG 游戏的各种优点，也不失传统 RPG 游戏的特色，使得任何人都能乐在其中。



其他典型代表 《最终幻想Ⅳ外传 月之归还》

风格差异，体验另类 欧美 RPG 篇

之所以要把日式 RPG（以下简称 JRPG）和欧美 RPG 分开讲，原因就是两者的制作理念完全不同。以开放的世界观为主基调的欧美 RPG 游戏，讲究的是能够让玩家随心所欲地游戏，自由度不是传统 JRPG 可以相提并论的。在《神鬼寓言2》中，玩家们除了战斗之外还可以打工赚钱、出租房屋甚至结婚生子，这就是一种完全开放的游戏形式，和日式 RPG 要按照固定的事件来推动剧情相比，风格上的差异尽显。

其他典型代表 《辐射 3》



当今RPG游戏中的五大玩点

人设——游戏的灵魂

初接触一个 RPG 游戏，首先品味的是人设，而担任 RPG 游戏的角色设计者也体现了他独特的画风。"阅人先看脸"，如果一个游戏在人设方面给你在第一印象时留下好感的话，那么这个游戏已经有让你有"玩下去"的想法了，可见 RPG 游戏中人设的重要性啊。人设不仅是角色造型上的设计工作，更是一个优秀画师需要结合游戏中诸多因素来体现出其独特的魅力，相比欧美 RPG 中的那些"硬派"的角色外，JRPG 的人设可要亲切多咯。

复古的勇者们



鸟山明大师笔下的人物都是在我们小时候就有了非常深刻的印象，从著名的"七龙珠"、"阿拉蕾"等等等等，鸟山明的画风可谓也是代表了日本国民级的，正如《勇者斗恶龙》系列"那样，其画风的朴实、平淡与真实均是其特点，如今的国民级 RPG 游戏更是一种潮流上的体现，人设的复古造型与经典怪物的登场又让我们回到了那个童年中纯粹正义的时代，可以说《勇者斗恶龙》在人设上有着让我们一眼就能区分"好"与"坏"的能力。在当今 RPG 游戏中种种的经典叛变已成为家常便饭，而我们大可不必担心这种事会发生在勇者拯救世界的剧情中，一切都是那么直白与纯朴，光从人物的外貌上就可以区分他是个好人。

最真实的写照

写实派的人设看起来并不华丽，但它就是可以很好地与游戏中所设定的背景观相结合起来，巧妙地融入到各类场景中。写实派的造型在其衣着装饰与大体造型上都体现着现代或近代上文化的韵味，在《女神侧身像 蕾娜斯》中贵族剑士长贝里那斯古典类的造型非常符合西欧传统贵族的装束；海蓝二刀流剑士洵则是标准的日本武士打扮；而枪斗士罗法的铠甲装束则代表了那些在中欧战争中驰骋已久的骑士们，撇开游戏本身不说，光是看见写实派的人物设计时，你就能大概猜到这个角色是干什么的。而对于游戏中几个空架的角色设计更是出人意料地有着神韵，身为尸灵术的雷札德就是一个很好的例子，眼镜这一比较"斯文"的装饰配合传统意义上只有巫师之类才穿戴的斗篷，外加手上的魔导书与深邃且野心无穷的瞳孔，可以说这个角色设计得非常符合炼金术士之类的职业，而对于把男神改变为女神的芙蕾来说更是在众多玩家之中博得了满堂喝彩，可见吉成兄弟（吉成刚、吉成曜）在对于把原先北欧神话中角色的文字描述转换成具体影像时确实有着过人之处。

动漫流的风潮

邀请著名的动漫大师来担任游戏的人设是很久以前便形成的了，"《传说》系列"就是其代表之一，早在《幻想传说》制作之时，NBGI（当时还是 Namco 代理发行）就邀请了当红漫画大师藤岛康介来负责角色设计，而之后的"《传说》系列"每一作也继承了这样一个传统。藤岛康介与猪股睦实分别担任游戏的角色设计也是一大亮点，而两位大师笔下的人物塑造得更是栩栩如生。在我们的脑海中，动漫风格的人物作为游戏的主角一般有着天真烂漫、正义凌然、又酷爱多管闲事的种种"嗜好"，但作为"《传说》系列"来说，这种性格的确是必须的。试想一下如果又没有正义感，也不爱多管闲事，那哪里还有如标题那样种种的精彩故事汇集成一体的"传说"之意呢？游戏连接动漫的例子远不止这一个，如今 JRPG 游戏的角色设计邀请知名的画师更是比比皆是，负责《光明之风》人设的 TONY、《泪洒三重冠》人设的甘露树等等，可见在游戏中还是起到了相当的作用啊。



剧情——玩家的共鸣之声



笔者始终认为一款优秀的 JRPG 游戏不仅要有其原创的特点，更要在其剧情上有着让人产生共鸣的地方。对于 JRPG 游戏的剧情来说，不强调有着多么独特的叙事手法，单单从游戏中每一个故事说起，让人感到真实、能够产生共通等等，游戏的剧情设计直接关系到玩家的在游戏时的代入感，剧情越棒，吸引玩家也就越深，JRPG 游戏的独特魅力就是剧情上为玩家所留出的想象空间与对游戏主旨的不同理解，从不同角度去感受游戏的剧情能让你了解得更多。

成长之路的坎坷

作为一个游戏中的主角，像《深渊传说》中的大少爷卢克这样的脾气是在是少见，王宫里的软禁生活加上他本人是复制人且没有以前的记忆，从和女主角缇雅开始旅行之时，卢克便像从牢笼中返回到天空的鸟儿那样初次感觉到了自由，而他对人对事的处事态度也正逐渐改变。首先从最基本的买东西要给钱这样的事做起，随后紧接着的战斗让他体验到了世间的残酷抗争，当最终被梵老师利用超震动毁灭了矿山都市后，卢克这才深刻地发现自己铸成的大错，同伴冷漠的眼光与内心强烈的内疚不断交替，但就算如此也挽救不了数万人的生命。反省以前过多鲁莽与自负的做事方法，卢克深深感到了后悔，而又当得知自己是复制人这样犹如晴天霹雳的噩耗后，卢克仿佛失去了一切，此时此刻没有人可以帮他，是继续堕落下去还是重新像个男人一样站起来呢？“以死谢罪并不能改变一切，如果我的死可以挽救矿山都市数万人生命的话，那我愿意去死，我要改变自己，弥补我犯下的过错！”在监视者之街的庭院中，就在提雅的面前开始改变，卢克毅然选择了切发为证。当游戏进行到这时，玩家们也一定也为卢克的改变而感到欣慰，以前那个事事蛮横无理、自以为是的大少爷形象逐渐远去，取而代之的则是一头短发初次去用“心”做事的卢克·冯·法布雷。随后的事实也证明卢克的改变挽回了同伴们的信赖，吸收瘴气之时直到最后的荣光大地，卢克作为游戏的主角，在内心里有了质的变化。当最终与梵老师战斗结束后还不忘记对于老师的教诲而感激，荣光大地崩塌之时卢克毅然决定留下，这也是他最后一次赎罪了。“卢克，喜欢你”，缇雅简简单单的表白对于复制人的卢克没有任何意义，这也是两人离别时最后的言语。荣光大地的废墟之中、缇雅第七谱歌的旋律中、同伴们期待的目光之中，一个红色长发，身背罗蕾莱之剑的少年慢慢出现在眼前，“我很喜欢这里的风景，而且我们不是约定好了么？”

作为“《传说》系列”10周年的纪念作品，《深渊传说》不仅在游戏的系统上是系列中数一数二的优秀，而在剧情上又讲述了一个没有任何社会阅历的小P孩如何成长为独当一面的英雄人物，在其系列的巅峰时代，可以说《深渊传说》的素质是标杆级的，就如之后的《薄暮传说》在系统与剧情上也无法超越《深渊传说》与《仙乐传说》。“成长之路”式的叙事手法在JRPG游戏中算是比较常见的了，但像《深渊传说》这样以人内心的镜子“复制人”这样的故事为开端也算比较另类了，仔细品味成长之路，不在乎结果如何，注重的是慢慢改变中的过程与真谛。



凄美感人的故事



这类游戏中的剧情是吸引玩家的最大亮点之一，有凄美的爱情故事、也有世间的缘聚缘散、更有给人深刻启示的多样结局，对于JRPG游戏中的剧情描述向来是我们最为关心的地方。曾几何时，我们为在幻光河中的那一幕所感动，在经历了种种艰辛之后却选择了分别，而留在玩家心中的则只有那美好的回忆咯；童话故事中拥有不同命运的主角们在神谕的安排下走到一起，而等待他们的有生死离别，也有大团圆式的结局，《奥丁领域》中的年幼的妖精女孩也只能成为一个美丽的传说，受诅咒后的恋人们终究在神明面前获得了幸福，对我们来说也算是与心目中的结局相对应了；穿越时空的剧情更是让我们体验到了即使处于不同的时空中，我们都能相会，这类游戏中男女主角的缘分真是相当深厚，虽说这样的剧情大多都有那么点动漫剧的味道，但游戏的魅力不就是能让我们幻想的更多一点么？就算是几百年甚至几千年的穿越，只要有着确实的羁绊，他们总有相会的一天，这也是冒险之旅的开端。JRPG游戏中有这类剧情的好例子实在是太多了，《宿命传说2》中的凯伊路就算是被抹消了记忆也能再次与女主角相遇，凭着久违的鼓动之声、靠着上天宿命的安排。可以说制作人在设计游戏的结局上需要与游戏本身有着首尾呼应的功效，而有些制作人喜欢在结局处铺设一些可以令玩家产生不同遐想的空间，一张简单的描绘就可以让玩家自己去猜测结局，游戏的剧情始终是一个优秀RPG的要素之一，能让人感触共鸣，那就是成功之处。



系统——RPG游戏的精髓

日式角色扮演游戏的系统一直是玩家们津津乐道的东西，要评判一个JRPG游戏在系统上的好坏，首先从深度与创新这两个理念出发，而系统上的巧妙设定更能让一个JRPG游戏拥有诸多极限玩法，而这都是依靠了游戏在其系统上有着设计精妙的地方。另外，一些极限玩法也是基于游戏本身的系统所衍变而来，系统设定的自由度越高，玩家们能发挥的水平也就越高，从游戏性上更是量的飞跃，不用按照传统的“猛练级，磕BOSS”的条条框框，想怎么玩就怎么玩。

如今角色扮演游戏的即时战斗系统远不像以前那样按回合制来计算了，游戏在战斗系统上更接近于一款动作游戏，而行动阶段带给玩家的感觉就如行云流水一般顺畅。《最终幻想XⅡ》的战斗系统可谓是“无缝连接”的典型代表之一，“无缝”系统的设定给玩家发挥灵活战术的空间也就越大，而《最终幻想XⅢ》的战斗系统几乎已经找不到任何的“缝”了，在角色攻击的同时，玩家就要考虑下一步动作，这样的快节奏思考与快节奏的演出效果彷佛如播放大片一样，整场战斗丝毫没有拖泥带水的感觉，就像一款动作游戏从出招到收招那样一气呵成，可见如今JRPG游戏的系统已经大幅像“无缝”方向靠拢了。《无尽的未知》中的战斗系统也越发追求这样的效果，玩家在游戏过程中有着思考时间的限制，这也同时增加了游戏的紧迫感，面对BOSS的各个不同招式，我们必须马上做出回应。《银河游侠》中大地图里遇敌直接进入战斗画面也深受玩家的好评，从PS2时代直到次世代，越来越多的JRPG游戏开始追求这样令人紧张刺激的“无缝”战斗系统，也可以说RPG游戏的大势正向A·RPG游戏慢慢靠拢。tri-Ace预定在冬季发售的《永恒的尽头》更是颠覆了传统JRPG游戏的规则，新的射击要素、战斗的无缝连接等等都是一些传统JRPG所欠缺的新要素，不单单是“无缝连接”的创立，对于一个JRPG游戏来说，不断在系统上的探索才能摸索出全新的道路，而RPG游戏系统的变革则会让玩家感受到一个全新的游戏。



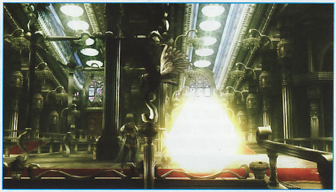


画面——视觉上最直观的感受

画面对于 RPG 游戏来说还是比较重要的，玩家们在评论 RPG 游戏的画面时总是和划分机能的时代相联系，比如从 PS 年代 JRPG 游戏的崛起之时，然后到 PS2 年代 JRPG 游戏的巅峰时期，直到进入次世代为止。游戏的画面能最直接地给玩家们带来视觉上的冲击，诸如在使用华丽的招式、强力的召唤魔法、与极具魄力的必杀技时均能给玩家带来视觉上的享受。

发挥机能的极限

家用机本身能发挥的最大机能极限来表现一个游戏的画面是我们衡量一个游戏画面惊艳程度的最好标准，特别是日式角色扮演游戏的衡量标准，在 PS 那个 JRPG 游戏初崛起的时代，我们追求画面的享受，《永恒传说》、《异度传说》、《最终幻想Ⅶ》、《漂泊的故事》、《女神侧身像 蕾娜斯》、《星之海洋 2》等等等都代表了当时 RPG 游戏在画面上的顶峰，如果硬要说哪个画面好，我想各位玩家也有自己不同的观点吧。PS2 时代是日式角色扮演游戏中最辉煌的年代，论 PS2 时期画面最强的 JRPG 游戏就屈指可数了，在不断发掘家用机潜能的同时，JRPG 游戏的画面更是向着更高一个层次前进，细数 PS2 时代中画面最强的 JRPG 游戏，我们只能想到《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》和《最终幻想Ⅹ Ⅱ》了，而《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》更是为数不多的能够支持 HDTV 的 480p 显示（实际为 525p），可见在 PS2 末期时，制作者已经对于画面有着如此高的要求了。单单从人物建模的精细度来说，其他方面包括光影效果、场景贴图、场景中对于光照的效果、战斗时一些决之技与魔法的魄力程度均是对 PS2 的机能进行了彻底的掏空，力求做出最“完美”的画面。当进入次世代时，由于平台的分化与机能的无穷扩大，想要在次世代中发挥出最强画面还有很长一段路要走，回看一下如今的 RPG 游戏在次世代上的表现，单评论画面的好坏这一点来说，如今的欧美 RPG 游戏倒是在画面上下了足功夫，《神鬼寓言 2》、《辐射 3》、《上古卷轴Ⅳ》等等都在画面上要远胜于 JRPG。反观如今 JRPG 游戏的画面，能让我们感触的一定很少，《星之海洋 4》在画面上的缩水、《薄暮传说》几乎是 PS2 加强版的画面等等，而相比这样大厂商制作的游戏，一些小厂商甚至工作室的作品在画面上都要好过于某几个游戏。《信赖铃音 肖邦之梦》严格来说并不是 NBGI 的游戏，而这作在画面上的表现可以说是如今 JRPG 中属于质量上乘的了，而工作室的作品《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》与 Aquaplus 的《泪洒三重冠》却在画面上给人留下了深刻影响，当然这画面的好坏来说不排除厂商在制作游戏中的态度问题，但次世代一个 RPG 游戏最基本的就是要给玩家带来进入次世代的感觉，想挖掘出次世代的全部机能，厂商们还有很长的一段路要走。



音乐——感受游戏的意境

一款精品日式角色扮演游戏再配合一个令人有着反复沉浸其中的主旋律实在是太适合不过了，作为体现游戏意境的音乐来说，如何用音乐来表达出游戏的境界才是一个配乐师所要做的，结合游戏中诸多要素的设定，如世界观、游戏场景、战斗设定等等，音乐要彻底融合进游戏之中，让玩家感到音乐对于场景的描述是一种无形的语言，而对于剧情上音乐的穿插更是能要求反映出人物的内心世界，喜怒哀乐种种感情交错于音符之中，对于剧情、对于整个游戏都是一种升华。评判音乐对于游戏的成功要从整体感观上出发，并不能说一个 JRPG 游戏单单某个部分有了一首意境很深的 BGM 或片头音乐就是能算作成功，整体效果更加重要。

梦境里的天籁

《信赖铃音 肖邦之梦》所描绘的故事是在伟大的钢琴家肖邦走向生命尽头时的最后梦境中展开的，游戏中全部的 BGM 都以使用古典乐器为主，而作为肖邦本人创作的几首著名钢琴曲都在游戏中悉数亮相。音乐整体给人的感觉就是如同美轮美奂的诗歌一样陪伴着我们走过每一个章节，而以小提琴独奏的优雅高调、古钢琴的深厚凝重、以及交响乐的恢弘与壮阔把游戏中的乡村小镇、石穴部落以及辽阔无边的草原等场景描绘的活灵活现，游戏本身的取材新颖结合 BGM 富有艺术感的气息让我们更像是在体验着一篇生命的乐章，当第七章中“英雄”之声响起时，对于玩家来说又寓意着生命中最后的亮光被点燃一样，直到最终章镜天花开花之际，同时也预示着肖邦即将走完生命的最后路途，全游戏中音乐与意境在此处汇集，漫天的花瓣纷飞、响彻人心的钢琴奏鸣声、以及肖邦现实与梦境的反复留恋把结尾推向了高潮，此情此景相信玩过游戏的玩家一定是感慨万千，这就是宛如梦中的天籁——《信赖铃音 肖邦之梦》。



荒野中的口哨

提到口哨声，玩家想必都熟悉“《荒野兵器》系列”，西部风尘弥漫的场景与贯穿全游戏的口哨声是其经典之中的经典，作为极具象征意义的口哨声外加角色设计由大峡和歌子老师担任，光是欣赏完片头动画就会被深深吸引住，当然 5 代片头中没有了口哨也让我们些许有那么点不满。当我们重温一下经典之作时，回想在游戏中的各种口哨音律伴随着我们在荒野的世界中展开冒险之旅，《荒野兵器》的世界观给人一种置身于科幻世界之中的感觉，记得《荒野兵器Ⅴ 先驱》中的第一个迷宫 BGM “青空下的旅人”让人印象最为深刻，BGM 配合口哨声的轻松与欢快给人彷佛一片头顶青天的意境，堪称是系列中最为令人陶醉的音乐之一；同样在《荒野兵器Ⅳ》中的结尾曲又是一首脍炙人口的经典作品；再转去《荒野兵器 XF》的世界中，那令我们熟悉的口哨声依旧回荡，而战斗 BGM 的音乐也如前几作一样令人着迷。一个游戏拥有如此别具一格的音乐特征的确少见，一提到口哨，我们就会立刻想起这个系列，“《荒野兵器》系列”的成功不仅归功于口哨声，更是游戏在音乐的搭配中很好地衬托出口哨在荒野气息中那独特的美感，口哨的本意就是旅行者在路途中所哼成的，而对于这个系列则是起到了画龙点睛的功效。

从制作者的角度去看待RPG游戏的变革

——畅谈 RPG 的现在与未来



SQUARE ENIX 制作人
市村龙太郎
Ryutaro Ichimura

代表作品

《勇者斗恶龙Ⅶ》、《勇者斗恶龙Ⅳ》以及《勇者斗恶龙Ⅷ》等

最新作《勇者斗恶龙Ⅸ》 NDS
SQUARE ENIX 7月11日发售



绝对不会动摇的理念

我觉得在作游戏企划时，要在脑中确定下作品的基本概念非常重要，如果盲目地制作下去，就不知道这个游戏的乐趣应该设计在哪，而且无法传达一些东西给玩家。例如像《勇者斗恶龙》这种需要花费大量时间的作品来说，在制作的过程中有时会违背一些刚开始便确立的要素。如果开发者一定要贯彻原本的理念的话，制作时就会彻彻底底的贯彻下去，也不会产生分歧，更不会因为两重矛盾观念而浪费掉宝贵的时间。

现在的RPG游戏

画面进化的优点与弊病

如果我要评论新旧时代 RPG 的差异的话，那么现在的 RPG 游戏在画面上的确有了相当大的进步呢。因为游戏随着主机的不断发展而得以成长，所以我觉得这也是游戏开发者无论如何都需要追求的部分，也是所有玩家所期盼的。就 RPG 而言，用高素质的画面来表现宏伟的故事更能给玩家最直观的感受。虽然以前的主机因为容量等问题有着种种限制，不过借助现在主机的强大机能，所以能把 RPG 游戏的世界观转换成实际影像，我觉得对 RPG 游戏来说非常有帮助。

应该活用进化了的游戏画面

从一方面来看，我觉得画面上的进化是非常值得推崇的事，但画面的进化给人带来了极大的震撼，从而使画面成为游戏喧宾夺主的最大卖点，从而忽视了游戏的其他地方。原本游戏就是让玩家自由操作，并享受其互动性，如果太强调画面要如何惊艳的话，我觉得就会变成电影或电视那种单方面只具备观赏的价值了。如果过度追求画面，那就会失去原本应该让玩家自由享受的那部分了。不过我这样的观点绝对不是否定画面上的进步，举个例子来说，最近我非常热衷于《上古卷轴Ⅳ》，它就是一款融入感高得仿佛亲身进入游戏世界中的游戏，说实话非常让我震撼。在这款游戏中，不仅画面非常优秀，而且让人产生了设身处地的感觉，甚至连所有登场角色之间那错综复杂的感情也能感觉到，也就是说借由如今的画面，能让玩家感触颇深，我觉得若能让游戏的画面朝着这个方向进化，才是最理想的。

未来的RPG游戏

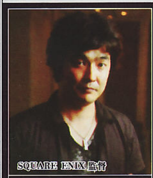
享受虚拟世界中的全新体验

今后的 RPG 游戏大多应该以"原创"这个最关键要素来进化的吧，在《勇者斗恶龙Ⅸ》中，玩家可以借由装备来改变自己的外貌等等，这不仅是强化了角色原创性的设计，不过我觉得像这样的要素或多或少都会存在于一个作品之中，但进化的重点便是如此。并不是让玩家体验千篇一律的游戏，而是在相同的基本系统下让玩家有着"我是这样进行游戏的"、"我在某个场景穿着奇怪的装备"这样互动的"原创体验"才是最重要的。当玩家主动参与到游戏中时，如果游戏在设计方面非常富有弹性，能让玩家非常好地融入到游戏之中，我觉得这一点或许是掌握未来 RPG 游戏最为关键的部分吧。

3D 画面的突破创造了近来的 RPG 游戏

我很久以前就非常期待有 3D 画面表现的游戏，而且最近也可以在电影院等地方看到逼真的 3D 影像了。但以现状来说，目前的 3D 影像只要改变视角就无法呈现立体感了。但话说回来，如果能在 RPG 游戏中更加完美 3D 的立体影像，我觉得玩家就会如同字面意思上的"真正融入游戏世界之中"那样去玩游戏了。而能轻松表现出这一点的，就是我负责的《剑神 勇者斗恶龙》与《勇者斗恶龙之剑》(有问题)了。我想把"将来如果能实现这种游戏，不觉得很有意思吗?"这种想法，透过《勇者斗恶龙》的实际提案，虽然我想利用 3D 立体影像，但如今的技术还无法达到。要是能跨过技术的瓶颈的话，就能实现在虚拟的世界中真实地战斗了，如果是那样的话，就太棒了。





SQUARE ENIX 监督
鸟山求
Motomu Toriyama

代表作品

《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》等

最新作《最终幻想ⅩⅢ》 PS3
SQUARE ENIX 12月17日发售



现在的RPG游戏

理解登场角色的感情，被故事感动是没有国界之分的

如果要我谈谈现在 RPG 游戏的特点，我觉得在网络要素这方面可以有很大的发展空间，至于单机嘛，则是在不妨碍玩家操作下把过场事件等等进行强化。而所谓的"过场事件"的进化，就是让其他角色宛如真的战在那里行动一样，并且随时都会发生各种状况，这些"状况"都是非常富有"临场感"的，好比《辐射 3》那样。而在《最终幻想ⅩⅢ》中，因为我们想营造出能体验与角色结伴同行，一起冒险的真实感，所以在开发时采用了同伴在战斗时也会自己思考这样一个设定，不仅仅是战斗时，在移动的同时其他角色还会和你进行对话。

有一些事只有强大的主机才能办得到

虽然制作 RPG 游戏是一件非常辛苦的差事，但这种情况从很久以前便是如此，不过我觉得最近这样的感觉特别明显，要在 PS3 与 X360 这样高性能的主机上开发大作级别的 RPG 游戏，因为要涉及很多要素，所以对我们的团队来说也是一件非常困难的事。所以我觉得目前的状况是在家用机上很少出现实验性质的作品，反而在掌机上有着很多新类型的游戏。以我自己的立场来说，《最终幻想ⅩⅢ》凸显了画面上的优势，因此团队从以前积累的经验中获得更深的启示，向崭新形态的 RPG 游戏挑战。

无论日本或欧美，游戏中都不会改变的要素

日本和欧美玩家对 RPG 游戏的理解就存在差异，简单说就是融入角色的方式不同。日本玩家喜欢以第三人称视点，而且会因为憧憬着游戏中的某个角色而去玩游戏，但对欧美玩家来说，他们玩 RPG 游戏都是从自己的角度出发，把角色当成自己来玩，因为出发角度不同，所以有美式 RPG 和 JRPG 之分。前段时间我们 E3 展上让许多欧美玩家试玩了《最终幻想 X Ⅲ》，他们反馈给我们的意见要比想象中好很多，从眼神与表情变化来看，他们虽然听不懂闪电在说什么，但还是能猜到闪电在干什么。由此让我领悟到了“旧时代主机无法传达的，游戏中字里行间的那种细腻感情是没有国界之分”的这个道理，我对《最终幻想 X Ⅲ》还是非常有信心的！

RPG·游戏最重要的是世界观

就我个人而言，我会依照 RPG 游戏是开发在掌机还是家用机上作出抉择。对于家用机上的作品来说，我认为游戏的世界观是最重要的，也就是故事设定和把整个故事连成一起的影像吧。而当我在掌机上开发游戏时，则会注重其基本概念，先把包含游戏的大致系统等等的要素整理成一个共通的概念，再活用主机的特性进行开发。拿前阵子的《巴哈姆特之血》来说，就是“与巨兽战斗”这个基本概念。而在《最终幻想 XII 亡灵之翼》中，则是以“最多人数参战”为概念。不管是哪一部作品，都是以“FF”为基准，加入全新的要素使得游戏活性化。反观正统的“FF”作品，因为我们老有“就用正统的方式吧！”这种想法，所以会先空架一些错综复杂的世界观，厚重的故事情节和吸引人的角色等等。在为游戏定大纲之前，我们得花上相当多的时间呢。

未来的RPG游戏

高画质主机的时代差不多要到来了

我觉得在今后的日本游戏市场，掌机和家用机应该会共存下去，因为在不同的主机上，都有其固定的玩家群。就 RPG 游戏来说，玩家也分“网络派”和“单机派”，所以对于厂商来说不能太贪心大小通吃，最好以某类玩家群作为目标比较稳当。不过在欧美，掌机上的游戏可就不像日本那么强势了，所以我觉得再过不久，高画质主机的时代就会来临。

所谓理想的 RPG

说句实话，在某种意义上，《最终幻想 X Ⅲ》的形式已经很接近我心中理想的 RPG 了，借由 PS3 的强大，我们能做出在旧时代主机上无法实现的细节要素，例如能深入角色的心里成眠描写，让玩家领悟到台词以外的情感语言。我认为借此表达角色的情感方面在适合不过了，好比感动人心的源泉啊。而今后我想制作的 RPG 游戏是要非常耐玩的，这个“耐玩”并不是指游戏上花费的时间，而是作品的生命。我倒不是特别执着于某一个系列，我很希望每一个新作品都有截然不同的风格呢。





马场英雄

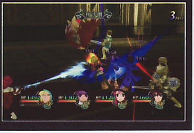
Hideo Bada

代表作品

《传说》系列”的品牌经理

最新作《圣恩传说》 Wii

NBGI 预定 2009 年冬季发售



在平衡之中尝试变革

当我在思考 RPG 游戏中什么才是最重要的时，答案或许会让各位感到非常意外——我认为游戏中所有的东西都非常重要。当玩家在经过长时间奋战后把一款游戏打通，如果这时能让他们有“原来这个游戏想表达的就是这个啊”这么的感悟就是最令人开心的事了。所谓游戏终究是娱乐，一个普通 RPG 游戏就要花上 30 小时左右，剧情长一点的要花上 50 小时以上，原因就是 RPG 游戏注重的就是这样细水长流。我觉得一个好游戏不仅包括角色，其他方面还包括系统、画面等等。我想开发团队在整合所有要素时，不仅能将就其平衡，还能进一步追求乐趣的作品才是我想看见的，这才是真正有趣的游戏。

未来的RPG游戏

做出常留人心的游戏

我觉得如果要促进游戏的进化，那就需要制作者不断提出新意，也就是说如何把自己的抽象创意转化为实体，以及如何酝酿出创意这种东西。我觉得劲全力去思考这点便是一个制作人最基本的出发点吧。就像我前面说的那样，RPG 游戏从《勇者斗恶龙》开始就没有什么实质改变，重点就是我们能用什么样的方法来改变它。我想把我的理念转换成为实体放入游戏之中，并让玩家们乐在其中，若能长期反复积累这种经验，久而久之就能发展处变化吧。不过就开发出“游戏就是这么有趣，值得每天开机玩一下”的作品来说是非常重要的。在《传说》系列”中，我们都会用一句话去形容这个 RPG 游戏，有“与心灵邂逅的 RPG”、“体验守护的 RPG”和“贯穿正义的 RPG”等等，让人静下心来思考角色的价值观才是我们一直开发“《传说》系列”的根本。



现在的RPG游戏

从古至今的冒险乐趣从未改变

虽然我个人认为“角色扮演游戏”这个原点应该是英国作家托尔金的奇幻小说《魔戒三部曲》，不过真要从那时追溯的话，我倒觉得长久以来的 RPG 游戏几乎没什么大变化。若要大致描述 RPG 这种游戏的类型，首先必须要有一个角色，然后有一个故事，当然最终目的肯定是要打倒某个 BOSS。除此之外，游戏里必须有描写角色如何成长的过程之类的，若要用家用机游戏的发展史来说，从《勇者斗恶龙》开始真是没什么变化呢。当然，主机的性能还是也随着时代的发展不断飞跃，画面从 2D 转变为 3D 就是一个很重要的突破，使得游戏的表现手法更富有弹性。另外，现在也存在着“动作 RPG”和“策略 RPG”，然而无论如何分类，“让玩家享受故事”这么个理念从《勇者斗恶龙》开始就未曾改变过吧。

欧美 RPG 与 JRPG 的差别

《上古卷轴 Ⅳ》给我带来的震撼太大了，传统 JRPG 游戏的主线几乎都是单线的，而且可以说是玩家和游戏中的主角一同旅行。不过在这款游戏中，玩家想做什么事都行，靠着人工智能系统，把世界上的一切都做的非常逼真，简直就是另一个活生生的世界。这样的设定不得不让我们重新思考，想一想自己的价值观和思考方式究竟和欧美人在哪有不同之处，我觉得从小接触这样那样的文化，对日后游戏的设计产生了极大的差异。我们身为日本厂商当然会继续制作 JRPG 游戏，但欧美 RPG 游戏的涌入也让我们重新审视了当代的 RPG 游戏。



ATLUS 制作人

桥野桂

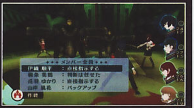
Katsura Hashino

代表作品

《女神异闻录》系列

最新作《女神异闻录 3》 PSP

ATLUS 11 月 1 日发售



我最重视的部分是游戏的内容

虽说这或许是天经地义的事，不过 RPG 是可以"体验"故事的，也可以说是让玩家扮演故事中的主角，经历在现实世界中不太可能经历到的"虚拟体验"，而这样的体验会在玩家心中留下印象。我们尽量开发出优秀的作品，而从这些作品之中玩家们能体验到什么呢？那一种体验才能给玩家们留下深刻印象？我想说的就是所谓的"技术核心"就是指这个吧。就好比《女神异闻录 3》和《女神异闻录 4》也是如此，我们在设计游戏时非常强调这部分，认为唯有 RPG 游戏才能很好地让玩家体验游戏的内容。而这部分的内容如何让玩家合理地接触到呢？为此应该准备个什么样的故事？要使用哪种风格的画面？游戏的系统又该如何设计呢？诸如此类的问题都需要考虑。积累经验非常重要，所以我觉得这样开发游戏的方法不光适用于现在，以后也不会被改变吧。

现在的RPG游戏

RPG 是很有发展潜力的游戏类型

现在不光是日本的 RPG，各种类型的欧美游戏看起来都非常棒，日本的 RPG 都被套上"JRPG"来和美式 RPG 区别开来。如果有人认为美式 RPG 游戏比 JRPG 更有活力、更有趣的话，那么对这样的人来说，游戏中的演出效果肯定不在话下，如果要凸显这个游戏所要展现的地方，那么肯定在其他画面上有着另人称赞的地方。如今的欧美 RPG 游戏的确有着让人看起来就觉得惊艳的效果，但同时也有让人感觉非常复古的地方，所以就 RPG 本身来说，还是有很大的提升空间，所以这是我认为 RPG 非常有潜力的原因之一。

未来的RPG游戏

在配合中产生乐趣

我们会继续以配合的方式来进行 RPG 游戏的开发，就算要制作其他类型的游戏，我们也会用 RPG 游戏开发的经验，融合我们在新作品中的创意来开发游戏。虽然这种方法带有一定的实验性质，而我们正是想在正面挑战中摆脱以往的局限性，借此来提升我们的经验。我觉得这会给我们的作品带来正面的影响，而那款新作目前也是有条不稳地进行着。身为一个游戏的开发者，能预见玩家的要求，并让他们体验到超越了自己心目中作品因有的素质时，他们会非常高兴，而这也是我们想看见的结果。对于 RPG 的未来我们只能尽绵薄之力，只是想做出一个不错的作品。无论以哪种形式，如果能做出让玩家有着"这个游戏真不错"的感觉的话，那就是对我们最大的肯定了。



tri-Ace 监督

胜吕隆之

Takayuki Suguro

代表作品

《凡人物语》、《女神侧身像 2》

最新作《永恒的尽头》 PS3／X360

SEGA 预定 2009 年冬季发售



RPG 的系统

增加系统，让游戏变得更有弹性，自由度越高，让游戏变得更好玩固然好，但反观这样的系统也会和其他作品撞车，产生相似感，结果只能靠角色特性和世界观来突显游戏的特征了。从 RPG 的基本组成部分来看，首先有战斗，而且都有必须打倒的敌人，如此一来，整个故事就会变得非常相似，所以这也是目前大多数人对 RPG 失去了新鲜感的原因之一。在这种情况下，欧美的一些 RPG 游戏就让我感触颇多，给我们的感觉便是一个自由度非常大的游戏，想做什么都可以，而游戏中的一些规则和系统都结合世界观而巧妙地取舍掉了。

未来的RPG游戏

系统与世界观就是游戏的生命

虽然这句话在其他类型的游戏中也适用，但就我个人的感觉，在开发 RPG 中最为关键的要素就是"世界观"与"系统"了。如果一定要分先后的话，我觉得系统最为重要，因为没有系统的话，它从根本上说就不能称为一个游戏了。

现在的RPG游戏

画面提升的优点与不协调感

如果要我谈一下 RPG 游戏在过去与现在的差别的话，那最明显的就是画面上的进化了，我觉得随着主机机能的提升，从画面看游戏更能让玩家感觉到游戏"活了"，而和以前的时代相比，如今我们可以提供给玩家各类五花八门的 RPG 题材游戏。可是话说回来，画面大幅提升固然很好，但从游戏制作者的角度出发，很难做出除了画面以外的一个有着独特创意，能够出奇制胜的新作品，于是无论如何都会感觉到不协调。再者，画面越是逼真，制作人越能无意识地想到现实中的事物，也就是说会被拘束在"写实感"中。

不是最求写实，而是追求要素

我认为不光是 RPG，所有类型的游戏都有模拟现实世界中的虚拟环境来充当游戏中的场景这个倾向。正如我前文说过的那样，进年来随着主机机能的不断提升，画面上有了质的飞跃，不过画面上终究还是会遇见瓶颈。所以我觉得回归原点，或是抽出新的要素再重新组合是一个重点吧，这样制作出来的游戏才更有"活力"。举个例子来说，将棋就是模拟了古代战争，兵与王都是被当成了部队，也就是说这并不是追求战争的写实性，而是把要素抽象化做成游戏。我觉得在过去，由于主机机能有限，所以要进行这样的作业，不过今后这部分或许会重新浮出台面成为主流吧。

总评

自《勇者斗恶龙》在 FC 发售以来，经过了 20 多年的不断变革，RPG 的形态有了翻天覆地的变化，创意制作人的全新理念加上家用机机能的不断提升，使得如今的 RPG 呈现着一种全新的活力。这些制作人的努力是值得称赞的，但从另一方面来说，这样的进化也产生了负面效果。在不断追求画面的同时，开发费用也是一个不容忽视的问题，这也导致了开发商和玩家的经济问题。而正统 RPG 过度拘束于以剧情为中心，反过来说就是一些复古 RPG 开始逆袭。虽然 RPG 制作人的种种理想还只是一个雏形，但他们预测了未来 RPG 可能前进的几个方向，我们完全有理由相信，在这样的大方向下，种种充满了创意的新时代 RPG 将登上历史的舞台。



胜负师：看了这么多 TGS 的相关内容，在自由谈里不妨换换脑子。本次收录的两篇文章所涉及的领域是我们比较少谈到的，自由谈的老朋友 Delphi 这次的文章十分特别，说的是游戏开发者大会举办的高尔夫球比赛。虽说是余兴节目，但对于这项在很多场合下，商务意义大于竞技意义的体育休闲活动来说，游戏开发者们更多的是在其中交流，甚至是寻找商机。看着那些陌生的开发者姓名与熟悉的游戏标题，用八卦精神看待这篇文章别有一番风味。至于谈 iPod touch 的文章，作者否定了苹果高管拿自家产品与 PSP、NDS 相比较的论调，但也肯定了 iPod touch 在游戏方面的尝试与开拓，如果你是苹果迷，千万不要只看一半就反驳哦！（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

从 iPod touch 的游戏数据说开去



2009 年 9 月 9 日，苹果公司在旧金山举办的媒体大会（Media Event）中公布了 iPod 家族一系列新的产品，其中也包括 iPod touch 系列最新产品。而作为一个游戏玩家，我们更关注的是其高管 Phil Schiller 发表的一席讲话：“现在 iPod 系列的销售冠军是 iPod touch，迄今已售出 2000 万台，只少于售出 3000 万台的 iPhone。iPod 在 8 年时间里共售出 2.2 亿台，这数字太可怕了。Wii 发行到现在卖了 5300 万台，NDS 卖了 1.1 亿台，PSP 卖了 5200 万台。它们都卖了不少，但远不如 iPhone。”从这句略带火药味的发言中，我们不难感觉到 iPod touch 逐渐开始强调其“游戏机”的身分。

然而实际情况究竟如何？如果我们经常上游戏论坛或者 QQ，经常可以看到有玩家询问这样一个问题：“究竟买 PSP 好还是买 NDS 好？”而却很少看到询问“究竟买 iPod touch 好还是买 NDS 好？”这种问题的玩家（注意这里指的是“玩家”，而不是准备买 PSP 看电影听歌的消费人群）。那么这说明什么？说明大部分玩家来说，在选择游戏掌机的时候根本没有把 iPod touch 它考虑进去。

当然这并不是说 iPod touch 在硬件方面哪点不如 PSP 或者 NDS，而是在笔者看来，无论 iPod touch 在性能上多接近同时代的掌机，它离传统的“游戏圈”还是颇有一些距离，这主要是由于其市场定位以及商业盈利模式等各种因素造成的。至于笔者最初在看到文章开头 Phil Schiller 的讲话之后颇吃惊，难道苹果的掌机时代已经来临了么？

游戏软件的数量以及价格

在会议中，Phil Schiller 再三地强调了 iPod touch 的游戏阵容，而一台主机的游戏阵容也的确是决定其成败的因素。展示中表示 PSP 上有 607 个游戏，NDS 上的游戏数量为 3680，可 iPod touch 的游戏阵容居然多达 21178 款。此外在游戏软件的价格方面，iPod touch 也是有着压倒性的优势，平均每款游戏的价格在 10 美元以下，而这个价格比较接近中国的电脑游戏正版价格，对消费者来说的确很具吸引力。

拥有绝对数量的游戏，绝对便宜的售价，加上其最低 199 美元的定价，仿佛 iPod 才是掌机界真正的王者。那么作为一台游戏机真正的功能——游戏，表现究竟如何呢？这里笔者简单的列几个数据，首先是 iPod touch 销量最多的游戏，也是惟一一款突破百万下载量的游戏是《机场空管》（Flight Control），目前它的下载次数为 150 万，然后我们需要注意一下它的售价为 0.99 美元（约合 6.8 元人民币）。而 NDS 与 PSP 的百万大作数量分别为 77 款与 31 款（截止 2009 年 7 月），两者的游戏售价一般是 39.99 美元（约合 270 人民币）。看到这里，到底谁在游戏产业上创造的价值更多，已经一清二楚。而苹果公司把自己和 PSP 与 NDS 摆在同一竞技舞台这一举动，笔者认为并不妥当。

适合小型厂商的平台

众所周知，iPod touch 以数字下载的方式出售游戏，你只需登陆 App Store 便可以从海量的游戏软件中任意选择，但是由于其商业模式的不同，使得其游戏软件的素质参差不齐，下面就拿流通渠道这个例子来简单说明一下。

通常的市面零售软件，在发行商实际发售游戏之前，一般会根据零售店的预定情况以及店家的销售能力等因素来预计出货数量。避免过多的出货，可以防止游戏产品崩值等不良后果，以最大程度削减成本。但是该行业本来就是较难分析与预测，若是大规模投资的大作游戏，比如超过 50 万预定的情况下，积压存货可以说无法避免。对于游戏零售行业，在出货流通方面，可以说具有一种高风险高回报的特点。

而 iPod touch 则不需要这种营业能力，其数字下载销售方式直接省去了流通这一项的成本。小型制作公司不用担心自己的货物挥不上货架，不用担心存货的积累问题。对于他们来说，在 iPod 上面制作游戏，风险大大降低。

如今的游戏界依然是大型厂商主导的局面，他们投入高额的开发费用，以“大作”来牵引市场，你可以纵观销量超过 100 万的游戏，基本都属于如此。不过游戏界还有一种现状就是原创作品不投入巨额的宣传费用，几乎就注定了其与“畅销”两字无缘。而很多热卖的游戏无疑都是某某游戏名牌系列的续作，这种作品的版权自然也与小公司无缘了。

iPod 给了很多小型制作团队甚至是个人开发者施展自己才华的机会，但是由于其投入毕竟有限，使得这些游戏基本都属于“小品级”的范畴，并且在创意上下足了功夫，诞生了一个一个形形色色的游戏。也正因此，单纯比较 Phil Schiller 发言中所抛出的游戏数量，并没有太多实际意义。

游戏阵容

之前已经有所提及，在 iPod touch 的游戏中，绝大多数为个人或小厂商制作的小游戏。但是如果





本栏目文章仅代表作者个人观点

有大型制作公司加入，那是否局面就有所改观呢？苹果其实已经预见了这一问题，在这次发布会中，Ubisoft 以及 EA 等大厂商也统统表示支持 iPod touch，比如 Ubi 公布的“《刺客信条》系列”最新作在 iPod touch 上为一款横版过关游戏，这款游戏目前已经推出，但评价一般。至少从以前的经验来看，其他作品也不容乐观。《潜龙谍影 4 爱国者之枪》在 PS3 的销量截至目前是 420 万套，而之后推出的 iPod 版《潜龙谍影 4 iPod》的销量可以说连前作的鞋跟都够不到，是因为“《潜龙谍影》”的知名度不够吗？显然不是。

有些游戏虽然由游戏大厂商负责制作，并且也推出了知名游戏品牌作品，但是他们的制作心态却和那些小厂商或个人制作者没什么区别。他们不会投入过多的资金与人力，使得这些大作看起来仍然像一款“小游戏”。毕竟对于他们来说，iPod 仍然不是他们的主要针对平台。这种姑且算是恶性循环的结果就导致了玩家不会选择 iPod touch，而大型游戏厂商也不愿意在 iPod 上投入更多精力。

苹果公司在 iPod touch 上投入了大量革新性的技术，但是这并没有成为吸引游戏厂商为其制作游戏的因素。这种结果也可以说是由于 iPod touch 所提供另一种价值形式所决定的。

零售商不会消失

作为苹果阐述 iPod 优越感的重要一点，就是其数字下载的游戏销售方式，而如今 SONY 的 PSP go 也正在模仿这种销售方式。这种销售模式的好处自然很多，你可以随时随地挑选自己喜欢的游戏，每天关注更新的游戏目录，以更低廉的价格购买至是免费玩游戏。

不过，你会因此而放弃去零售店购买游戏吗？或许你有过首发排队买游戏的经历，或许你习惯于在放学或者下班后去游戏店溜达一圈，期待已久的游戏终于发售，而将其捧在手中的感觉永远都是最棒的。总有玩家对实物商品更加热衷，数字下载的销售方式不足以成为优越性的论点。而就在前不久，《口袋妖怪 心之金／魂之银》在日本发售，看着数百人的排队场面，以及有钱也买不到游戏而无奈的玩家，笔者更加坚信，至少现时代零售商还不会被数字下载所打败。

iPod touch 的崭新前景

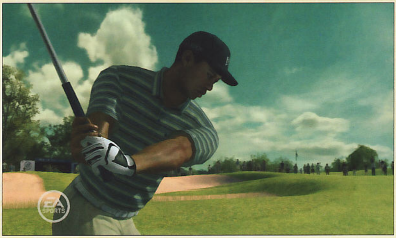
对于真正喜欢游戏的玩家来说，他们中的大多人对 iPod touch 的游戏兴趣淡然。那么 iPod 就真的不适合游戏行业的竞争吗？当然不是，不然苹果何必大肆吹嘘自己的游戏功能呢？

其实在这里，我们先要明确 iPod touch 的定位，它是一款兼具了 MP4 与 PDA 性质的掌上工具，游戏只能算是次要功能。从其用户群的角度考虑，他们购买 iPod touch 的主要动机不是游戏，其中大多数人也并不是我们所称之为“玩家”的人。而 Wii 已经用成功告诉了我们，如今这个时代，得轻度玩家者得天下。iPod touch 显然处于相同的立场，其游戏多为小游戏，简单易懂，上手容易，合适各类人群。比如前一阵在 App Store 推出的一款钢琴触摸演奏游戏就很受各种用户的欢迎，因为你不需要什么音乐知识，只需要根据提示触摸点击即可演奏优美的音乐。而这种游戏过于简单，几乎不适合登录 PSP 或者 NDS，那么这就是一片新的市场。

iPod touch 创造了另一种游戏形式，这是不等于 PSP 或 NDS 这种传统掌机的形式。它更适合普通人进行游戏、随时随地享受游戏，并且具有价格以及贩售便利等特点。正如同 Wii 获得成功的关键因素一样，iPod 开拓的是另一片市场，拓展了广义的游戏层面，从这一点来说，iPod 的存在对于整个游戏界展现出的依然是其积极的一面。

文 黑翼天使 X（levelup.cn）



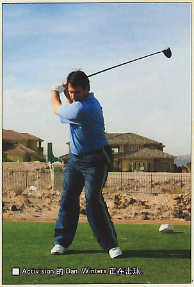


他们的高尔夫

商务人士普遍热衷高尔夫球运动，相比封闭无趣的办公室，在阳光怡人的户外，与客户或商业伙伴共叙情谊，顺便再谈成几笔生意，高尔夫球场称得上商业天堂。这项起源于苏格兰的运动名正言顺的成为世界上与商业联系最紧密的运动之一，不过随着金融风暴愈演愈烈，对商业大亨们这一爱好的指责之声不绝于耳。华尔街投行贝尔斯登的董事长詹姆斯·凯恩，在忙于应付公司危机之际，依然保持每周四、五打高尔夫球的习惯，当旗下两只基金相继陷入困境时，这位 74 岁的老人却关掉了手机，在私人高球俱乐部里乐不思蜀……濒临破产的贝尔斯登最终被摩根大通收购，而詹姆斯·凯恩在这之前就已经引咎辞职。相比媒体舆论和监管机构对公司高管沉迷于高尔夫球铺天盖地的批评，游戏业却表现得风平浪静，甚至不少行业盛会还投其所好地为游戏开发精英们准备了各式高尔夫球活动。比如拉斯韦加斯 DICE 展会，已经连续在 Rio Secco 高尔夫俱乐部举办了五届比赛，而圣迭戈游戏开发者大会的惯例是，首日邀请与会嘉宾到著名的斯蒂尔峡谷乡村高尔夫俱乐部享受一番。

游戏产业不乏一些高尔夫球运动的狂热爱好者，比如希德·梅尔和威尔·莱特，促成两位游戏设计大师破天荒合作的产品，恰恰是一款高尔夫球游戏，而早在五年前，威尔·莱特就已经推出过一部《模拟高尔夫》。EA Sports 的主要创建者 Richard Hilleman，同样酷爱高尔夫运动，他力主增加高尔夫球游戏的开发预算，并请来了如日中天的“老虎”伍兹代言，将 EA 旗下原处二线的《PGA 巡回赛》（PGA Tour series）亲手打造为大获成功的《泰格伍兹高尔夫巡回赛》。有趣的是，虽然 Clap Hanz 的一半员工都不会打高尔夫，但这并不妨碍他们用自己的理解在“《大众高尔夫》系列”中演绎高球的魅力和乐趣。与其他球类运动不同，高尔夫球的竞争不需要参与者正面交锋，这是一场与自我对抗的“战争”，首先需要设定一个目标，然后用最少的杆数达到或超越目标。高尔夫球的整体特点与游戏开发流程存在颇多相似之处，自然受到了不少游戏制作者的青睐。

高尔夫运动要求打球者专注、富于创造力、智慧以及对自我情绪的有效调节，这些因素对于一名率领游戏开发团队前进的制作人而言同样不可或缺。因此，混合实证主义


■ Activision 的 Dan Winters 正在击球。

和八卦心态，我们特别选取了去年游戏开发者大会在斯蒂尔峡谷乡村俱乐部举办的高尔夫球赛事，展现那些在游戏产业叱诧风云人们的别样风采，不仅是杆数和球风，还有渗透其中的性格与理念。坦率地讲，尽管他们曾创造一系列脍炙人口的游戏名作，在开发领域可谓纵横捭阖，但高球成绩确实有些“雷”。把球打进长草区的一幕屡屡上演，在果岭精确推杆比在《大众高尔夫》游戏中打出“日升球”还要困难，不过这场比赛的真谛，本来不就是一次纯粹的放松和休憩么？

18 洞球场，总标准杆 72 杆，部分参赛选手的成绩

选手姓名	所属公司	总杆数
Andrew Ayre	Foundation 9	77
David Mann	Amaze Entertainment	80
Dan Winters	Activision	82
Douglas Lowenstein	美国娱乐软件协会	83
David DeMartini	EA Partners	85
Louis Castle	EA Los Angeles	85
Phil Spencer	微软	88
Don L. Daglow	Stormfront	90
Robert Crombie	任天堂美国	93
Greg Borrud	Pandemic	93
P. J. Snavely	SCEA	94
Bob Wallace	Strategic Alternatives	95
Jason Mangold	微软	97
Brian Thalken	Slant Six	98
Shane Kim	微软	99
Tarrnie Williams	Relic	99
Ted Price	Insomniac	101
Todd Stevens	微软	107

哈佛大学高材生 Andrew Ayre 创建了堪称“游戏外包服务之王”的 Foundation 9 Entertainment，该公司代工的游戏包括《寂静岭 归乡》、PSP 版的《使命召唤 胜利之路》、《小死神》等。他本人球技高超，算得上游戏圈内顶尖的业余高尔夫爱好者，成绩自然在本次赛事中鹤立鸡群。紧随其后的 David Mann，是 Foundation 9 Entertainment 旗下 Amaze Entertainment 的创始人，参与开发了《加勒比海盗》、《怪物史莱克》和《龙骑士》(Eragon) 等作品。虽然 David Mann 球龄只有两年多，却打出了总杆数 80 杆的不错成绩。得益于球场上的良好表现，很多大公司的老板会主动与他们寒暄交流，如何提高球技成为谈话的最佳切入点，这也在一定程度上为 Foundation 9 Entertainment 赢得了更多的事业机会。Andrew Ayre 在接受媒体采访时曾意味深长的表示，“(我们)不少合同都是在游戏开发者会议期间谈成的。”

Dan Winters 是 Activision 对外关系和收购部门的副总裁，曾经是一名职业棒球手，在旧金山巨人队和纽约大都会队效力了四年之久。从 1993 年起，他在 Disney Interactive 从普通职员做到了产品开发副总裁，并一手主导了与史克威尔的合作项目——《王国之心》系列”。2005 年他加盟 Activision，起初并不喜欢高尔夫，认为这项运动过于安静而无趣，但是因为工作原因，经常会参加一些高尔夫社交活动，Dan Winters 渐渐认识到这是一项需要在方向、力量、心态方面保持平衡，可以修身养性的运动，从此便爱上了高尔夫球，几乎每次活动都会参加。与他成绩相当的 Douglas Lowenstein，是美国娱乐软件协会的创始人，在卸任主席职位后，由于有了更多时间打球，球技自然水涨船高，上述四人在本项赛事中无疑处在第一集团的位置。

让我们再来看看两位 EA 老兵的表现，David DeMartini 是 EA Partners 的主管，这家公司负责代理发行其他游戏开发商的作品，比如新近宣布与须田刚一创建的蚱蜢制作室合作。他们手中握有的最重要的代理发行合同，无疑是与 Harmonix 和 MTV Games 合作的《摇滚乐队》，Crytek 的《孤岛危机》以及 Valve 的《求生之路》。David DeMartini 打球有些“醉翁之意不在酒”，他直白地表示：“要与合作伙伴建立信任和亲近感，打高尔夫球是不错的选择，它已经成为一种主流社交场景。”相比自己的同事，EA 洛杉矶副总裁 Louis Castle 则要认真、投入得多，在球场上表现相当专注，值得一提的是，在前 9 洞他与 Andrew Ayre 的成绩几乎不相上下，不过由于途中接了公司的一个电话，影响了当时的状态，随后表现欠佳。

有趣的是，人们会不由自主地比较 Shane Kim 和 Phil Spencer 在球场上的表现，前者是微软娱乐部门的掌门人，19 年的职业生涯，经历了 Xbox 的诞生以及 X360 的崛起，并最终光荣退休，Phil Spencer 将接替他成为微软全球工作室的新主管。总的来说，Shane Kim 球技一般，不过手风很顺，在第五、第六洞连续打出两记小鸟球。他本人大呼意外，兴致变得非常高。虽然最终成绩不佳，但组委会特意为他颁发了荣誉奖。Phil Spencer 的“快打”风格可谓独树一帜，与慢条斯理的 Shane Kim 形成鲜明对比。他的球风很快，打完一洞，跳上高尔夫球车驶向下一洞，18 洞比赛只用了不到 2 个小时，凸现其雷厉风行的干练作风。谈及次世代战争，Phil Spencer 延续了自己高举高打的风格，“我们要有规律、不间断地推出真正有影响力的大作，给竞争对手持续的压力，满足更宽泛的玩家群体需求，这是微软的一项重要战略。”

SCEA 圣迭戈分部高级制作人 P. J. Snavely 的高球成绩，或许会让不少同行感到汗颜。他先后主导开发了“《NBA inside》系列”以及 PSN 游戏《高速保龄》(High Velocity Bowling)，由于公司老板因故无法抽身，由他临时代替出场比赛。P.J.Snavely 平日打高尔夫的机会并不多，却展现出了不错的天赋，成绩位居中游，超过了不少自诩为“老球手”的同行。Bob Wallace 就是这样一位“老球手”，他是美国战略选择咨询公司的主席，与 Her Interactive 长期合作，帮助这家致力于为全年龄女性玩家提供互动娱乐体验的公司，成功打造了根据流行少女侦探电影《南茜 · 朱尔》(Nancy Drew) 改编的游戏系列。他的夫人是一名职业高尔夫球教练，组委会在参赛人员介绍中看好 Bob Wallace 成为本场比赛的“大黑马”，但结果无疑会令他们感到失望。


■参赛的游戏设计师们的专业装备毫不含糊。

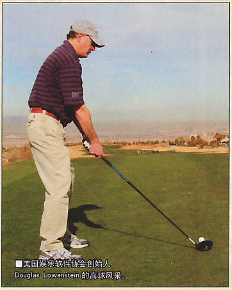

■ Phil Spencer 与 Shane Kim（右）

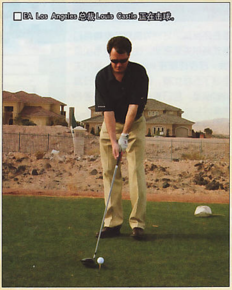
另一位值得关注的选手是 Robert Crombie，任天堂北美分公司本地化和质量控制部门的主管，他最后一个完成比赛，很享受游戏过程。由于任天堂在北美市场高歌猛进，他显得非常轻松，不断与周围同行交流打球心得，并幽默地表示“打到 19 洞才算数”(术语，指球场的酒吧)。本次比赛最严重的一次失误是 Don L. Daglow 将球击入水中，此人的游戏开发生涯可谓极富传奇，在 1971 年制作了游戏史上首款棒球游戏，1976 年又为当时的大型计算机开发了第一款角色扮演游戏《Dungeon》，并在 1982 年创作出第一款模拟类游戏《乌托邦》以及首款基于电子邮件模式的游戏《量子空间》。然而遗憾的是，击球入水似乎预示着不好的兆头。几个月后，Don L.Daglow 亲手创建的 Stormfront 工作室便在金融风暴中宣告破产。

Slant Six Games 创始人 Brian Thalken 非常喜欢高尔夫球场的氛围，他透露曾在球场上与菲尔 · 哈里森敲定了合作的最后细节，进而成功推出了《海豹突击队 对峙》。Insomniac Games 的首席执行官 Ted Price，则是首次参加圈内的高尔夫球赛事，他谦逊、随和的个性很受大家欢迎，赛后被一致推选荣获“最具潜力奖”。考虑到 Ted Price 尴尬的总杆数，这里的“潜力”或许更适合用来形容缔造了《瑞奇与叮当》和《抵抗》的辉煌，并数度蝉联北美地区最受雇员欢迎游戏公司荣誉的 Insomniac Games。

“老虎”伍兹曾如此精妙地描述高尔夫运动，“它需要战略与耐心，这是一个关于何时应该激进，何时该保守的问题，而那需要用经验来解答。”显然，这段话同样适用于今日的游戏产业。

文 Delphi


■美国娱乐软件协会创始人 Douglas Lowenstein 的高球风采。


□ EA Los Angeles 总裁 Louis Castle 正在击球。



战国天下布武

没想到不仅是《战国 BASARA 3》,《战国无双 3》也增加了这么多新角色，我们的“战国天下布武”栏目也只能慢慢来了，这回为大家介绍的是《战国无双 3》初公布时公开的武将——加藤清正（かとうきよまさ）。加藤清正（1562 年～ 1611 年）这个名字对于普通玩家来说应该不算陌生，不过大多应该都只记得他是贱岳七本枪之一，以及后来与石田三成的敌对。事实上加藤清正在日本的知名度非常高，被视作日本武将的完美化身。其实此人在侵朝战争中留下了不少劣迹，所谓的完美只不过是日本人自己吹出来的。



战国名将 加藤清正

早年事迹



▲光荣历史游戏里的加藤清正。

首先让我们把目光投向公元 1573 年，这一年的 8 月，浅井长政自杀身亡，浅井家宣告灭亡。之后信长把浅井氏的旧领交给羽柴秀吉治理，秀吉发迹后他的父老乡亲纷纷前来投靠。秀吉有着远大的眼光，他专门收养了一批小孩并精心培养，让他们成为日后羽柴家的重臣。这些小孩中就有幼年的加藤清正，他对于把其扶养长大的秀吉以及秀吉夫人宁宁一直都心怀感激。

信长死于本能寺之后，羽柴秀吉干掉了弑主的明智光秀，信长的旧势力也分裂为几大阵营，其中势力最大的就是秀吉和柴田胜家。1583 年这两大势力在贱岳展开了一场生死决战，也就是大家熟知的贱岳之战。在这场战斗中年仅 22 岁的加藤清正表现出色，讨取了敌将山路将监，与另外六人合称“贱岳七本枪”。

之后加藤清正继续跟随秀吉南征北战。1587 年，因佐佐成政在肥后国施政失败而导致暴发了大规模农民起义，这场起义在各大名的围剿下之后得以平息，其中加藤清正和小西行长居功甚伟，因此两人在战后平分了肥后国。加藤清正把肥后国的熊本城作为自己的居城，取得了出色的内政成绩。

从朝鲜到关原

1592 年，当上关白的丰臣秀吉派遣大军进攻朝鲜，日本人称为文禄之役。在这支侵略军中加藤清正就是为首大将，面对羸弱的朝鲜军，加藤清正的部队势如破竹，不到一年的时间就打通了整个朝鲜，还俘虏了两名朝鲜王子。不过随着明军加入战场，日军全线溃败，大片朝鲜领土光复。

1597 年日本无视和约再次出征朝鲜，是为庆长之役。在此役中加藤清正再次充当先锋，不过在明军和朝鲜军的抵挡下再也不像过去那样嚣张。随着丰臣秀吉的病死，日军灰溜溜地撤回了日本。

秀吉死后，代表丰臣家文臣和武将两派之首的石田三成和加藤清正发生了分裂，这两人一直都有矛盾，到后来成了不共戴天之势。出于对石田三成的仇恨，加藤清正倒向了德川家康一方。在他的带头之下，不少大名都倒向了东军。加藤清正并未出现在关原之战中，不过他留在肥后国内牵制西军势力，与黑田军配合攻击小西行长的居城宇土城，并成功劝说名将立花宗茂（这位也加入了《战国无双 3》，以后再介绍）投降。关原之战后加藤清正获得了小西行长的原领地。

加藤清正虽然憎恨石田三成，但自己始终对丰臣家忠心耿耿。关原之战后德川家康实力大增，要取代丰臣家已是时间问题。加藤清正竭力在两家势力中周旋，想保护秀吉之子秀赖的地位不受动摇。1611 年他在路上病发身亡，年终五十岁。传说是德川家康对他下了毒，此说虽无证据，但可信度应该不低。加藤清正因个人私怨打败了石田三成，最后也没能保护自己尽忠的丰臣家，实在可叹。

两极化的评价



▲日本名画师正子公也笔下的加藤清正。

加藤清正死后在日本获得的评价极高。这一方面来自于他在肥后国的出色政绩，他在治水、筑城方面均有突出贡献，同时又鼓励海外贸易。他本人是一名虔诚的佛教徒，在其任内新建了不少寺院。这些仁政使得他在民间获得了很大的声望，江户时代熊本地区的农民将其视为农业的保护神，每个村落都有祭祀他的神社。二战结束后，由于熊本县是日本的移民大户，当地人也把对加藤清正的崇敬带到熊本之外的世界。不过另一方面，日本统治者也利用了人们对加藤清正的崇敬，将其描述为一名刚正不阿、毫无缺点的完美武将。随着日本军国主义思潮的泛滥，对加藤清正的神化也越发离谱。

不过加藤清正在侵朝战争中就是一个十足的杀人魔王，史书评价加藤清正军是侵朝日军中纪律最差的军队，所到之处均大开杀戒，十多万朝鲜居民惨遭其屠杀，汉城也被他一把火烧成了废墟。据说在朝鲜语中“加藤清正”一词直到今天仍然是狗的代名词，难怪朝鲜半岛有嗜吃狗肉的风俗。这个说法纱迦暂无资料佐料，不过流传甚广，不知我们的东北读者是否知道这个典故。

生平轶闻



▲至今仍立于熊本城的加藤清正像。

加藤清正以武勇而闻名，根据日本史书记载，他身高六尺五寸（约 170cm），这个身高在当时的日本称得上是巨人了。而他的枪术据传已经到了出神入化的地步，其惯使的武器片镰枪是他的招牌武器。

在《战国无双 3》里的加藤清正身上披着一条虎皮，这个设定来自于加藤清正“虎退治”的故事，在日本非常有名。当然，日本是没有老虎的，这只不走运的老虎是在他侵略朝鲜时不幸遇害的。

加藤清正有个外号叫“地震加藤”，这个称号和一个故事有关。在文禄之役中加藤清正因为谎报军情，险些被秀吉处斩，最后改罚他在伏见城内关禁闭。1596 年伏见城一脚遭遇了大地震，城震发生后加藤清正不顾自身安危，也无视秀吉的禁令，只身冲入已成废墟的伏见城救出了秀吉。这件事被传为美谈，“地震加藤”这个外号由此而来，后来这个故事还被改为日本的戏剧，一直流传了下来。

胜负师：借鉴B级片元素的游戏近年来推出了不少，不过依然有不少人对B级片的概念并不清楚，将其片面地理解为“烂片”。其实B级片诞生于上世纪30年代美国大萧条时期，在七八十年代迎来黄金期。以小成本表现暴力、恐怖、惊悚、情色等光怪陆离的主题是B级片的共通点之一，吸血鬼、僵尸、杀人狂魔往往是影片的主角，满足的是大众相对“粗俗”的观影需求。因片长较短，B级片往往做为副片放映，称之为“Bottom of bill”，B级片因此得名。不要小看B级片，《生化危机》、《MGS》等神作都在其中找到了灵感。而近年来最能传承B级片精髓的影片是昆汀与罗德里格兹合作的《磨坊》(Grindhouse)，有兴趣且承受力较强的朋友不妨找来观摩一下。

怪物猎人图鉴II再次出击

脆薯条 提供

Capcom极具人气的游戏系列《怪物猎人》的周边可谓是层出不穷，游戏卖得好，周边自然也就卖得不错，聪明的老卡怎么会放过这个大捞一笔的机会呢？这不，乘着TGS开幕之际，马上展出了全新的“怪物图鉴”手办系列，这次推出的怪物图鉴是今年6月发售的“怪物猎人图鉴”的第二弹，总计包括有9种怪物在内，而且每一个怪物的造型都最大限度地还原了游戏中的造型，而且形象生动，做工非常精细。每一个怪物高约40毫米，用来当做装饰品再合适不过了。至于价钱嘛……263日元一个，还不算太贵，但要集齐全部的话，一共需要2367日元，FANS可要盯紧自己的钱包了！这个系列的手办预定于2009年11月中旬发售，在这里就先请各位饱饱眼福吧。


■轰龙


■麒麟


■海龙


■金狮子


■土砂龙


■彩鸟

我不是游戏机，我是……

炎骑士 提供

早就跟大家说好的，以后不再提那些没有技术含量的周边产品。不过这一次……算是例外吧！因为，因为这两款周边的做工实在太赞了，让我忍不住向大家推荐。没错，这就是游戏机造型的iPhone手机袋。众所周知，iPhone的外壳，正反两面都极易沾上指纹和油脂，而这一次介绍的手机袋不仅可以用来存放手机，还可以用来清洁iPhone的外壳，特殊质地的布料有着非常不错的手感，不过可以预见，这种材料也是不怎么耐脏的。









究极释压！Taito的掀桌子游戏

星夜 提供





当你的老婆唠唠叨叨地抱怨个没完，当你在办公室里被老板骂得狗血淋头，你是不是会有一种想要掀桌子的冲动呢？在大多数时候为了家庭和睦以及保住工作，你只能强行压抑掀桌子的欲望，现在Taito给了你一个发泄的机会。Taito的最新街机游戏《超级掀桌子》号称“究极之压力释放游戏”，它将会充分满足你时刻想要掀桌子的欲望！

这种游戏的控制器就是一张桌子，它可以任你敲打，最后的终结技就是将桌子掀翻。游戏提供了四个关卡，分别是家中、夜总会、婚宴以及办公室，为玩家模拟了各种想要掀桌子的愤怒处境。愤怒的过程是逐步积累的，比如在家中吃饭时，面对顽皮的孩子，叽叽歪歪的妻子，他们在你面前不停地唠叨，让你愤怒地拍桌子，不断拍桌子积累怒气，最后将桌子掀翻，游戏会根据造成的物品损失总额、物体的最大飞出距离和掀桌子的时机进行打分，造成的破坏越大，让桌上的物品飞出越远得到的分数就越高。可以想像，哪家街机厅要是进了一批这样的街机，一定会出现怒吼声连绵不绝的壮观景象吧！



把怪物统统吃掉

“便当”作为速食食品其实在日本早已形成了一种饮食文化，再加上制作的方法比较简单，很多人不再仅仅局限于用它来填饱肚子，而是将很多艺术的灵感发挥在了制作过程中，所以在游戏业相当发达的日本，出现“游戏便当”自然也就不足为奇了。以下晴天要为大家介绍的正是日本狂热玩家根据《勇者斗恶龙Ⅸ》中经典怪物而制作的一系列便当，它们除了外型相当逼真外，制作者在用料的选择上也是相当用心，注重色彩和营养的均衡搭配可不是一般人能够办到的，有兴趣的话，不妨请自动手试试看？


■蘑菇怪


■盾牌小人


■奇美拉


■熔岩怪

大眼怪便当制作流程



①将米饭与黑芝麻均匀混合，然后用保鲜纸包裹起来捏成大眼怪的脸型；

②用牙签在正面勾勒出大眼怪的眼睛和嘴，然后使用多余的米饭捏出耳朵和鼻子的部分粘到对应位置；

③将事先准备好的海苔切成比较细的丝，将它们粘到五官对应的线条中主体就大功告成了，另外在旁边放上海鲜和水果做装饰也是不错的选择。



下独占歌曲，慈善捐款赢主机



《甲壳虫 摇滚乐队》是近期关注度非常高的作品（至少在欧美是这样）。甲壳虫乐队在50年前为所有的地球人开创了一种新的品味，如今与它们相关的作品在另外一个领域尝试着再一次改变世界。游戏于9月9日发售，X360玩家可以通过Xbox LIVE以160微软点数（相当于2美元，和其他下载歌曲费用相同）下载X360独占的歌曲《All You Need Is Love》，这些钱会有一部分捐献给“无国界医生组织”（Doctors Without Borders），同时你还有机会赢得一款《甲壳虫 摇滚乐队》主题的限定版X360主机，还有二等奖——一把约翰·列侬在乐队生涯的早期善用的Rickenbacker 325外形的吉他控制器。当然，限定主机是重头，但是得奖几率可不是非常乐观，因为这款限定版主机只有6台，其中一台在eBay拍卖，另外五台通过这个活动抽奖才能获得。当然，我们要以平和的心态看待中奖，将爱心全部投入到慈善的捐款中。对！至少没中奖之前要这样想！

这台限定版X360主机机身表面覆盖满了与游戏CG风格相同的精美卡通图案。要知道，辅助Hamonix制作这段CG的制作公司是获得过奥斯卡的英国牛津动画公司Passion Picture，其另外一套震惊四座的卡通形象就是英式摇滚乐队Blur主唱Damon Albarn自己搞的全卡通形象乐队“Gorillaz！”。

如果您不太了解以上出现的部分名词，雷电深表歉意，如果有兴趣，请使用网络搜索引擎，或者只看看这漂亮的主机解馋就好。



纱迦 提供

《未知海域2》魅力无人能挡！



◀这位玩得全神贯注的哥们儿就是迟到的那位。



▲现场对话——Bungie员工A：“喂，你能听到吗？”Bungie员工B：“能！SONY的耳机不像咱们的那么容易坏。”



◀这位是Bungie的美工，这回想必是来偷师了。

PS3年底最强大作《未知海域2 纵横贼道》虽然还未推出，但是已经备受各界好评，在欧美媒体眼中年度最佳游戏简直非它莫属。它的巨大魅力连开发出《使命召唤 现代战争》这种究极大作的Infinity Ward小组成员也抵挡不住。Infinity Ward的成员Robert Bowling在他的微博客Twitter上写道：“神啊，给我一点时间去玩《未知海域2》的单人模式吧！它好得不可思议，玩起来流畅之至！我告诉你，你一定要买这个游戏！”

可能有人会觉得Infinity Ward作为第三方说出这种话来并不稀奇，那么接下来这件事会让你大跌眼镜。其实这事儿就发生在不久前的2009年E3展上，只是现在才被公开。在E3展上有一群Bungie（没错，就是制作《光环》的那个Bungie）的工作人员蜂拥而至SONY的展台，他们不为别的，就是为了试玩《未知海域2》！当SONY的工作人员小心翼翼地问“为什么你们会来玩一款SONY大作？”时，他们不假思索地回答：“我们什么都玩！”其中更有人表明自己一直都是这个系列的FANS，面对镜头时这帮老兄也毫不回避。其中有一位哥们儿来晚了，看到排成长龙的试玩队伍后，他直接走到SONY的工作人员面前摆明自己的身分要求试玩，他的要求自然是得到了满足。

看到如此和谐的场面，再想想网上各派玩家之间的争吵，你是否会和我一样觉得很好笑呢？

秘密花园

胜负师：美图、趣图、怪图……又到秘密花园时间了，这一次既然是合刊，“大家的秘密花园”作为保留栏目，没有不重出江湖的道理。说起来，视频游戏爱好者往往对精彩的图片不具免疫力，游戏的海报、壁纸、广告、封面、设定原画、同人的再创作，这一切的一切，使游戏文化变得更具延展性，也更加完整。就像很多玩家说的那样，很久之前玩过的游戏，细节可能记不清楚，但总有一幅经典画面让人久久难忘。希望秘密花园中也会有这样的，让你多年以后还能回想起来的好图，做为图片的收集者、提供者，我们将深感荣幸。

本期主题：大家的秘密花园

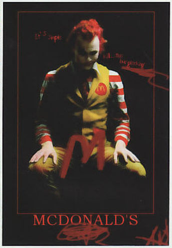




官方为了配合《异说 最终幻想 国际版》的推出而公开的正邪双方集合图，和原版的海报比起来，这两张的气势明显更强一些，绝对值得FANS珍藏。[晴天 提供]



作为《To Heart 2》中主角的青梅竹马，柚原木实可谓是最讨人喜欢的角色了，活泼、可爱、伶俐……同时，她也是三实美里画笔下的代表人物之一。[脆薯条 提供]



自制海报之“杀死汉堡王”。《黑暗骑士》中，西斯·莱杰扮演的小丑传神至极。终极邪恶的小丑与麦当劳的小丑联系在一起的时候有一种时空错乱的感觉。[雷电 提供]





“Transforminator”，如果你同时是变形金刚和终结者的爱好者，那么就会明白这个合成词所代表的意思。在破损的博派标志下居然隐藏着一颗终结者机器人的头颅，这当然只是恶作剧爱好者的杰作。不过把这个合二为一的新标志放在T恤的胸前，的确是个不错的点子。



■非常唯美的画风以及萝莉堪称是てぃんくる先生插画的两大特点，古朴中透出夺目的美感，而整体感觉又非常清新。[脆薯条 提供]



看到这张图老玩家应该都能明白这是什么游戏——没错，这就是FC上的名作《成龙踢馆》。过去看起来似乎很合理的设定，今天看来却非常诡异……[纱迦 提供]





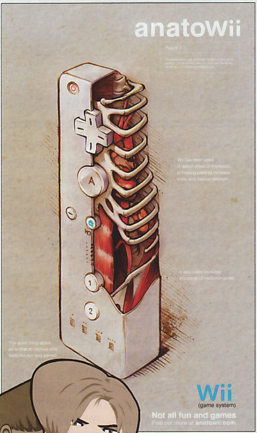
没想到SABER的建筑工人造型也是如此帅气，令人想起了那句老话——劳动最光荣。旁边是原图，大家可以对比一下。[纱迦 提供]

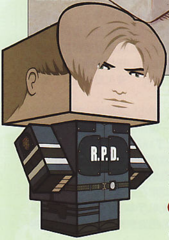






为摆脱“任天堂主机就是儿童玩具”的品牌印象，老任从 GBA 时代就在广告宣传上大作文章，可以说这种策略一直延续至今，而且相当成功。这三张 NDSL 的广告便展现出了不凡的优雅与时尚。[胜负师 提供]





如果有人告诉你，自己手中握着的 Wii 遥控器手柄是一个活着的生物，你是不是会感到很意外。放心，至少到目前为止，我们还没有听说过哪台游戏主机的手柄成了活物。至于这张图所表达的意思，我想无非是忠告玩家善待游戏手柄，无论是机器还是动物，总归都是怕摔怕碰的。[炎骑士 提供]

这个纸模版的里昂怎么看都有点别扭，不过对细节的还原度还是比较高的，特别是 RPD 制服。[炎骑士 提供]









最近有一批据说是《最终幻想》新作的设定图流传到网上，这款新作是 Square Enix 首次交给欧美游戏工作室开发的《FF》，原本是交给了 GRIN 工作室，但是由于 SE 对开发成果不满意，因此将其交给了其他工作室，据说这才是 GRIN 破产的主要原因。从设定图中酷似《最终幻想XII》中裁判的人物背影来看，这款游戏很有可能是以伊瓦利斯世界为背景的。[星夜 提供]



■玩家自制海报之“小小大人猿”。当《人猿星球》遇到《小小大星球》，当麻布仔与黑皮人猿的形象合二为一之时，我们彻底的“LOST”了。[雷电 提供]



惊悉《使命召唤 现代战争 2》的日版由 Square Enix 代理，连封面也会和其他版本有所区别。不过封面上这个士兵我怎么觉得有很强的既视感呢？[纱迦 提供]

口袋妖怪之父 田尻智



田尻智
Satoshi Tajiri
人物档案

出生日： 1965年8月28日
出生地： 东京都世田谷区
毕业院校： 国立东京工业高等专门学校
处女作： 《Quinty》 (FC)
现任职务： Game Freak社长

"当你在孩提时代得到了你的第一辆自行车，你肯定想要骑着它到一个以前从没去过的地方。"田尻智说，"就像《口袋妖怪》一样。大家的经历都是一样的，但所有人都想发现一个别有洞天的地方。"

少年时，田尻智被伙伴们称为"虫博士"，因为他对昆虫的迷恋以及各种虫类的知识远远超越了同龄人。长大后，捉虫少年仍然念念不忘童年的时光，他把对昆虫的兴趣与游戏的热情结合，创造了电子游戏历史上的革命。在《口袋妖怪》诞生13年后的今天，世界各地的孩子们依然乐此不疲地在田尻智创造的世界里捉虫……嗯，是"口袋妖怪"！这个怪物级的游戏系列已经为任天堂创造了100多亿美元的收入，至今仍然没有任何热度消退的迹象，甚至还有继续发展壮大的趋势。最近刚推出的复刻版《口袋妖怪 心之金·魂之银》仅在日本发售首周就创造了150万套的惊人销量，在欧美发售后这个区区的复刻游戏将很有可能突破千万销量。《口袋妖怪》的魔力不得不令人叹服。但是，没有多少人知道，它的生父至今仍有自闭症，这也许是他很少在媒体上露面的主要原因……

文 清国倾城 编 星夜 美编 忽悠悠



■上世纪70年代末80年代初，《太空侵略者》街机厅遍布全日本。

少年虫博士

1965年8月28日，田尻智出生在东京都世田谷区，之后在町田市度过了少年时代。他的父亲是尼桑公司的汽车销售员，母亲是家庭主妇。从懂事起，田尻智就迷上了昆虫。"童年时，我想要成为一名昆虫学家。昆虫太让我着迷了。"田尻智说。

田尻智住在郊区，那时东京都的各个卫星城市还没有现在这么高的城市化程度，田尻智一家的住所融入大自然，非常靠近森林，屋外有一大片稻田，远处依稀可见蜿蜒的河流，趟过溪流来到山脚下，可以看到战时的防空洞遗址，那里已经成为当地少年们的探险之地。田尻智经常在森林中、田野里独自一人"冒险"，观察出没于乡野间的昆虫是他最大的爱好。田尻智不仅只是观察，充满好奇心的他捕捉了多种多样形状各异的昆虫，在自己的家里建起了一个昆虫收藏馆。有时候他会和小朋友们交换自己捉到的昆虫，换来那些自己没有捉到的新品种。

从童年的捕虫生涯开始，田尻智就已经形成了穷根究底的个性。他会为了捉到一只从未见过的昆虫而搜遍每一寸土地，每次发现一只新昆虫，对他来说都像发现新大陆一样神秘而新奇。在不断的摸索中，田尻智对昆虫和各种鱼虾蟹的习性越来越了解。他能够赤手空拳地从河里捉到小龙虾，他会用竹竿搅拌河底的软泥，如果有气泡冒出就说明底下可能有鱼。其他孩子都是将蜂蜜涂在树皮上用来粘住甲壳虫，而田尻智自有他的甲壳虫捕捉秘诀：他会在树底下放一颗石头，因为甲壳虫白天时喜欢躲在石头下睡觉。第二天一早田尻智来到树底下翻开石头，总是能捉到甲壳虫。田尻智说："这类小发现总是让我异常兴奋。"

除了捉虫外，田尻智与那时所有的日本少年一样热爱着漫画和动画。"我也算得上是第一代看着漫画与动画长大的日本人，从哥斯拉到奥特曼，幻想的世界让我着迷。"田尻智与日本的很多游戏制作人一样，都是在标准的宅男式生活方式中度过了青少年。而童年的乡野生活似乎也是日本很多名制作人的共性，例如宫本茂、上田文人、名越稔洋等王牌制作人都曾是乡野少年。田尻智只想沉浸在他的昆虫世界中，有强烈的厌学情绪。父亲希望他能学习电子工程，因为消费电子行业正在日本崛起。但田尻智对电子工程提不起任何兴趣。

1970年代，东京都市圈朝临近卫星城市迅速扩张，翠绿的森林与稻田变成了硬邦邦的柏油路与钢筋水泥，一棵棵树木倒下，一片片农田被填埋，一座座住宅楼与商业楼拔地而起。迷人的乡村风光不复存在，而生态环境的变化也导致昆虫数量锐减，再也没有能让田尻智冒险探索的稻田和森林，在时代的变迁中，田尻智的捉虫生涯宣告结束。田尻智回忆说："变化来得太快，鱼塘都变成了街机厅。"

对田尻智来说，城市化进程惟一的好处是在鱼塘原址上盖起了一座街机厅，那里成为他的新去处。田尻智赶上了1978年的《太空侵略者》狂潮，那是日本游戏产业的起点，大量中小学生逃课到街机厅玩游戏成为争论一时的社会现象。那时街机厅这种新场所在日本人眼中是三教九流聚集之地，沉迷在街机厅中的中小学生被视为不良少年。田尻智把他的业余时间都花在《太空侵

略者》身上，大胆逃学了一整个月，每天都泡在街机厅里，伤透了父母的心。“那时街机被认为是与入店行窃一样的罪恶行为，我父母骂我是不良少年。”由于对《太空侵略者》过于着迷，有家街机店老板甚至将一台《太空侵略者》街机租给他带回家。为了让“胸无大志”的儿子提高学习成绩，田尻智的父母与那时的很多家长一样帮他报了补习班，田尻智故意选择了附近有家街机店的补习班。每次课间15分钟的休息时间，田尻智就飞也似地跑到街机厅玩一局游戏，然后急忙返回。


■町田市迷人的乡野风光。

田尻智的父母没有想到，对电子工程不感兴趣的他正在《太空侵略者》的感召下对计算机产生了浓厚的兴趣，他梦想着有朝一日能够自己开发出一款类似于《太空侵略者》的游戏。高一暑假结束的时候，田尻智用打工存下的20万日元如愿以偿地买来了自己人生的第一台个人电脑。田尻智从小就比同龄人更善于观察和学习，不穷根究底誓不罢休的顽强个性让他通过自学很快掌握了编程知识，只用了半年时间，田尻智就在自家的显示器上成功重现了《太空侵略者》。

铁板阵之星

1983年，18岁的田尻智和几位狂热迷恋游戏的伙伴一起创办了一本游戏杂志。那时是日本游戏杂志业的摇篮期，市面上的游戏杂志不是没有，但大多都是发行量极低的小杂志，在多数书店根本就看不到游戏杂志的身影。每次田尻智到书店里闲逛，都希望能够发现一本专门的游戏杂志，然而每次都空手而归。田尻智心想，在日本和他一样想在书店里买到游戏杂志的玩家肯定大有人在。田尻智与几位朋友商量之后都觉得自己制作杂志非常可行，在朋友的支持下，田尻智创办了一本介绍新游戏与漫画书的杂志叫做《Game Freak》。田尻智刚开始找不到印刷厂和书商，也没有排版设备，第一期《Game Freak》用手写和自己绘图的原始手工方式制作，并用订书机装订成册。这本杂志总共只有18页，共复印了20份，最初是在同学朋友间流传，后来被书商看中，开始找印刷厂，打开发行渠道，变成了一本正规发行的游戏杂志。《Game Freak》初期作为一本同人志，在游戏同好中非常受欢迎，田尻智也因而认识了很多志同道合的朋友。当时立志要当个漫画家的杉森建就是一个忠实读者，他对《Game Freak》非常喜爱，于是开始给杂志编者写信，在几次书信往来后，杉森建成了田尻智的合作伙伴，他自告奋勇地担当了《Game Freak》的封面插画师，后来成为Game Freak公司的创始元老之一。另外一名元老是后来成为“《口袋妖怪》系列”音乐制作人的增田顺一，在后来Game Freak公司的几次大风大浪中，这几位元老始终如一地坚持了下来。

《Game Freak》虽然简陋，但内容相当丰富，有游戏攻略、秘技、新作情报、游戏评测等内容，受到日本儿童的广泛欢迎。《Game


■Game Freak插画师杉森建。

Freak》成名的契机是当时风靡日本的《铁板阵》热潮，Namco的这款飞行射击游戏激起无数玩家的挑战欲，田尻智率先在《Game Freak》上刊载了《铁板阵》的1000万分挑战技巧，因而被读者争相购买和传阅。这期杂志共销售了1万本，每本300日元。这期《Game Freak》的热销靠的是玩家之间的口耳相传效应，有玩家偶尔在书摊上看到了介绍《铁板阵》高分技巧的《Game Freak》，买了一本之后按照其中描述的技巧在街机厅中大显身手，其他玩家纷纷询问《铁板阵》的高分技巧从何而来？于是《Game Freak》的名字在街机厅中口耳相传，《铁板阵》的狂热粉丝找遍东京都各大书店也要买到这本无名杂志，而田尻智作为著作者也在玩家中打响了名声，成为当地街机厅的名人，被赠予“铁板阵之星”的名号，慕名而来切磋挑战的各地高手络绎不绝。《Game Freak》杂志的成功让田尻智正式踏上了游戏职业生涯，那一年他才18岁。许多年后Game Freak从杂志名变成了公司名，田尻智从游戏撰稿人变成游戏制作人，不过他并未封笔，他亲自写了几本有关游戏设计理念的著作，包括《PAC-LAND》、《新游戏设

《时代》杂志田尻智专访节选

1999年11月，《时代》杂志的封面上出现了《口袋妖怪》，这一期的封面故事叫《注意口袋妖怪热》。那一年，《口袋妖怪》征服了美国，美国舆论界又出现了关于日本文化俘虏美国青少年的论调。一向很少接受媒体访问的田尻智难得地接受了《时代》的访问，那时他刚刚完成新作，眼球布满血丝，黑眼圈浓得吓人，他说他在过去三年来早已习惯了打破普通人的作息规律，只有这样他才能找到灵感。

问：你是怎么想到《口袋妖怪》设计创意的？

田尻智：第一次看到Gameboy时，我的脑中就浮现了《口袋妖怪》的想法。《口袋妖怪》的基本概念非常适合Gameboy。

问：为什么呢？

田尻智：主要是因为Gameboy的通讯机能，它在我脑中挥之不去。在《俄罗斯方块》中，联机线传输的是移动的方块，而我想到的是通过联机线传输活生生的生物。

问：多数游戏的联机作用都是对战吧？为什么《口袋妖怪》是用于交换呢？

田尻智：是的，所有人都把它拿来用于对战，而我想到的是实现信息的交流。在Gameboy之前，已经有一些街机实现了通信机能，例如将两台赛车街机联机比赛，似乎大家想到的都只有互相比赛。

问：如果不对战的话就没那么有趣了吧？

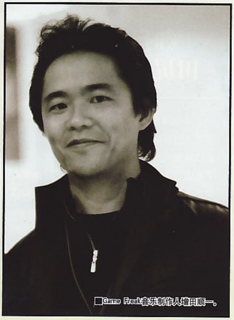
田尻智：我也喜欢对战。但是我想设计一款围绕互动交流的游戏。要知道，那时候还没有互联网。联机线的概念真的很日式：一对一，就像柔道一样，两个选手对战，他们会先向对方鞠躬。这是日本人尊敬对方的表现。

问：就像相扑中的仪式吗？

田尻智：是相扑的休闲形态。通过互联网，可以与世界上的任何人匿名通信。但是通过联机线，则是一对一，玩家自己选择比赛对象。没有充满攻击性的地方，这是一种通信的巧妙方式。

问：这些都是怎么转化到美国的呢？

田尻智：在日本大家都是选择皮卡丘，而在美国多数产品都是小智与皮卡丘捆绑销售的，而不是单卖皮卡丘，美国的孩子们似乎更喜欢这样的组合。我想美国人比日本人更了解《口袋妖怪》的精髓。日本人都是聚焦


■Game Freak音乐制作人增田顺一。

计》等。

“有个铁板阵之星会助你突破1000万分”的传言一传十、十传百，渐渐传到了《铁板阵》制作人远藤雅伸的耳中。

远藤雅伸得知后大为光火，不断有人向他询问《铁板阵》的秘技是否属实，甚至还有Namco高层质问他是否泄露了游戏的开发资料。“那个传播谣言，欺骗游戏少年们的家伙到底是谁？”远藤怒道。他认为田尻智的《Game Freak》是在误导玩家。远藤在杂志上发表了否认《Game Freak》秘技的声明，并且向各大街机厅澄清秘技“谣言”。虽然田尻智的攻略法确实可行，但对于多数玩家来说实现的难度依然很高，即使完全按照书中所述也很难成功，而且又遭到了制作者的否认，《Game Freak》秘技的可信度更加遭到质疑，秘技传闻很快消失，田尻智反而成为了散播谣言、欺世盗名的“骗子”，遭到了身边游戏道友们的排斥。

这起事件的几个月后，田尻智在街机厅里独自一人寂寞地玩着游戏，这时在他的背后走来一个陌生人。这人自报姓名后把田尻智吓了一跳，原来他就是远藤雅伸本人。经过调查，远藤发现《Game Freak》刊载的秘技并非捏造，也不是Namco的内部人员泄露了开发资料，确确实实是作者经过不断练习后发现的技巧。远藤雅伸知道田尻智因为此事声誉一落千丈，心中感到不安，在新宿的一些街机厅里打探之后，他得知了田尻智经常去的一家店，于是亲自前往拜访。远藤雅伸召集了当时在场的游戏玩家们，公开为田尻智正名，他与田尻智亲切握手并留影。能够得到《铁板阵》生父的认可让田尻智激动万分，他紧紧握住远藤雅伸的双手，心情久久无法平伏。事后他回忆说：“那个景象简直就像电影《大都会》中的结局。”从此，远藤雅伸成为田尻智的挚友。


■《太空侵略者》之后最流行的飞行射击游戏当属《铁板阵》。

创业之路



▲杉森建创作的漫画版《Quinty》。



▶杉森建创作的漫画版《Jerry Boy》。

在1980年代中期，《Game Freak》已经是玩家中响当当的名字，但田尻智对于杂志事业的缓慢发展感到不满，他开始寻求突破，那时任天堂推出了可以更换卡带的掌机Gameboy，田尻智相信：一个新的商机正在出现。

为了有更大的发展，田尻智决定率领Game Freak进军游戏开发行业，虽然他缺乏游戏开发经验，但有的是游戏制作创意。他开始考虑将童年时的捉虫生涯制作成游戏。某日，田尻智正在电车上思考新作创意，这时他看到两个男孩肩并肩地在玩Gameboy，他突然想起小时候与伙伴们一起斗蟋蟀、换昆虫，孩子们需要交流的乐趣，Gameboy虽然有联机功能，但那时几乎没有哪款游戏应用到此功能，田尻智想到可以制作一款围绕“交换”的游戏。

作为游戏杂志的创办者，田尻智自然是响当当的游戏高手。在1980年代初，田尻智不仅是鼎鼎大名的《铁板阵》达人，而且曾经赢得了世嘉举办的某游戏创意比赛冠军。不过有游戏创意不等于游戏设计高手，Game Freak成立后制作的第一款游戏《Quinty》默默无闻。田尻智最喜欢Namco的游戏，因此为《Quinty》寻找发行商时也是先找到了Namco，该作由于颇具创意而且有远藤雅伸的推荐，因而得到Namco认可并打入市场，但游戏过程相当枯燥明显反映出设计者的功底不足。尽管如此，借助当时Namco强大的发行实力，《Quinty》仍然获得了20万套的销量，田尻智从《Quinty》获得的5000万日元报酬足以让他将Game Freak建立成一家真正的游戏公司。

1989年末，Square的首款GB游戏《魔界塔士 沙加》给田尻智造成了很大的冲击，“首款掌机RPG”的宣传口号让人们看到了掌机游戏并非简单的堆砖块，也可以像家用机一样创造一个波澜壮阔的冒险史诗。将《沙加》的掌机RPG概念与田尻智的怪物交换设计灵感结合，就产生了《口袋妖怪》的雏形。

《口袋妖怪》是少年田尻智各种兴趣爱好的集合，玩游戏、看动画、收集和交换昆虫——这些都成为《口袋妖怪》的一部分，所以动画版《口袋妖怪》的主角被叫做小智。“基本上，他就是我的童年。”田尻智说。

“由于城市化发展，现在捉虫的地方几乎已经找不到了。孩子们只能在家里玩，很多人都已经不知道什么叫捉虫。我希望让城市里长大的孩子也能感受捉虫的乐趣。”田尻智很怀念儿时的岁月，在现代社会钢筋水泥的丛林里，他希望能有一个渠道让人们找回失落的自然世界。

除了与邻居和学校的同学们交换昆虫外，从小内向的田尻智很少与他人交流。虽然经常在户外活动，田尻智却是一个标准的御宅族，总是将自己封闭于自己的世界中，将时间全部投入于自己的喜好。他和昆虫呆在一起的时间远远多过与伙伴甚至家人的相处时间，而当他爱上游戏时，那股子身无旁骛的迷恋劲儿让父母非常担忧。

时至今日，田尻智仍然封闭在自己的世界里，以其古怪的处事与工作方式著称。如果你在田尻智的办公室里一整天看不到他的人影，那可能是因为他正在家里呼呼大睡，但有时他会一整天都呆在办公室里。“这就是我的工作方式，我会睡12个小时，然后连续工作24小时。过去几年来我已经习惯了打破正常的时间规律，我经常是在这样的工作状态下才会产

被遗忘的名作

Quinty

在本作中玩家的目标是拯救陷入长眠，并被困于梦境中的女友，玩家要通过各种以玩偶为敌人的地区。游戏场景是7×5个可滑动的方块组成，通过滑动方块让敌人失去平衡并撞到墙上将其消灭。



▲田尻智的这个处女作玩法极具创意。

生游戏设计的灵感。”

田尻智似乎总是刻意躲开众人的目光，即使是在《口袋妖怪》大获成功之后，他和他的Game Freak仍然驻守在那间最开始的办公室里，位于田尻智的出生地东京世田谷区，那里也是东京年轻文化的聚集地，集中了不少的知名大学。Game Freak的办公室是在一个简朴的办公楼里的两个小楼层，在这两个楼层中间还有一个楼层是被某补习学校租来当教室。

由于田尻智的内向与古怪性格，媒体与玩家更熟悉的是另一位“口袋妖怪之父”石原恒和——虽然从游戏制作的角度来说，他其实并非开发一线的主力，更多的是担任商业管理与宣传职务，不过如果没有石原恒和，可能也不会有《口袋妖怪》的存在。

任天堂相信“游戏业界是依靠天才而存在的产业”，类似宫本茂那样的天才制作人会给游戏公司创造无法估量的价值。为了挖掘游戏开发人才，任天堂出资设立了APE公司，目的是向有志于开发游戏的制作者们提供技术与资金。当时任天堂的合作伙伴是撰稿人系井重里。系井重里在游戏业界人脉极广，为任天堂挖掘了不少后起之秀。石原恒和就是在系井重里的邀请下加入了APE，并于1991年成为APE副社长，当时任天堂的总务部总务课长川口孝司也担任了APE的经理。

石原恒和于1957年出生于日本三重县，以自由职业者的身分涉及了诸多领域，包括CG制作、广告业、游戏软件开发和电视节目制作等。1980年代初，街机与家用机游戏已经成为日本社会的新热点，石原恒和敏锐地察觉到游戏节目潜力巨大，于是为电视台制作了一档专门围绕游戏的电视节目，经常邀请一些著名游戏撰稿人闲聊新作、畅谈业界。当时田尻智是东京游戏圈里鼎鼎大名的游戏高手兼撰稿人，不仅有自己的《Game Freak》杂志，还为《FAMICOM通信》、《Family Computer Magazine》等杂志撰稿，因此田尻智也就成为了石原恒和电视节目的常客，两人从此成为好友。由于节目制作需要，石原恒和可谓饱览游戏群书，对业界了如指掌。1988年石原恒和创作的《电视游戏大全》被认为是“空前绝后的电视游戏全书”，石原恒和被称为“日本首屈一指的电视游戏业界通”。

石原恒和对游戏文化的研究在很大程度上是受到了田尻智的影响。最初田尻智不仅是石原恒和游戏电视节目的嘉宾，同时也扮演着顾问的角色。那时石原对田尻智最深刻的印象是他对游戏知识的体系化。少年时已经将自己的昆虫收藏做成图鉴、深入研究各种昆虫习性的田尻智喜欢对各种知识分类溯源，兴趣从昆虫转移到游戏后，他开始研究游戏的历史、收集各种街机基板，研究各种硬件技术的源流与衍生而出的支流，对收集到的资料进行体系化整理。那时，田尻智从来没有想过未来自己将开创出游戏产业的一个新流派。



石原恒和

于皮卡丘，但是我认为人这个因素是很重要的——必须要有小智。

问：皮卡丘在游戏中并不是很重要，但是却成为最著名的角色，为什么会这样？

田尻智：他们在制作动画片时，需要有一个焦点角色引起大家的关注。皮卡丘比起其他角色相对更受欢迎，男孩女孩们都能接受。他们接受了很多关于这方面的意见，这并不是我的决定。

问：那些古怪的怪物名对《口袋妖怪》的成功也很重要吗？

田尻智：更重要的是那些怪物都是可以由玩家控制的。那就像玩家自己内心中的怪物，代表了恐惧或愤怒。他们被放到精灵球里。此外大家都可以自己为他们命名。皮卡丘就像一个物种的名字，而大家都可以给自己的皮卡丘命名，这样孩子们可以感觉与之更亲密。

问：你曾经给你的昆虫们都取名了吗？

田尻智：没有。不过我给我家的猫取了名。我也想过给青蛙取名，因为我看着它们长大，但是它们的数量实在太多了。

问：口袋妖怪们的名字与那些昆虫有关吗？

田尻智：是的。比如蚊香蝌蚪，它看起来就像只蝌蚪。之所以在身上有个圈，是因为我记得将它们抓起来时能看到它的肠子，因为它的身体是透明的。

问：那些名字都有特定含义吗？还是随便取的？

田尻智：都是有其含义的。比如喵喵，它来自一个日本谚语，说的是猫头顶金币却不自知，也就是说不懂金钱的价值。我想美国并没有这样的说法，因此美版的名字也改了。还有皮卡丘，“皮卡”是日语中描述电火花的声音，“丘”是电气鼠发出的声音。

问：小智最大的对手是小茂，也就是宫本茂的名字，你是否一直将他视为自己的对手？

田尻智：没有的事！我一直都很尊敬宫本先生。在电视动画中，小茂是小智的前辈。在游戏中他们是对手，小茂总是比小智领先一步。

问：小智能追上小茂吗？

田尻智：不！永远不可能！

问：你能追上宫本先生吗？

田尻智：我认为他是高高在上的。我会谨记他的每一条建议。

问：但是《口袋妖怪》比宫本先生做的任何游戏都要受欢迎。这徒弟不是已经超越师父了吗？

田尻智：不，因为《口袋妖怪》也是在宫本先生的建议下做出来的。我小时候就常玩

妖怪的诞生

1990年秋，田尻智带着他的《口袋妖怪》制作创意拜访了任天堂东京分部，当时接待他的是刚刚加入APE的石原和任天堂的川口。两人对该作的理念都很赞赏，认为通过联机线交换游戏角色的概念一定可以大卖。川口立刻动身前往京都总部汇报，将田尻智的企划提交上级审阅。另一方面，正在摸索新作创意的任天堂也对活用联机功能的《口袋妖怪》很感兴趣，虽然对游戏本身还存在一些疑问，但是基本上同意了向该作提供开发费。《口袋妖怪》的开发正式启动。

在《口袋妖怪》的开发体制方面，主要是任天堂的川口、APE的石原和Game Freak的田尻智三人为中心，川口作为任天堂的代表，主要负责法律事务以及开发进度管理，石原负



▲《口袋妖怪》的口号是“把它们全部捉住”，目的就是要引诱玩家收集所有相关产品。

责项目管理，田尻智担任导演负责游戏设计。APE相当于任天堂的一个基金组织，用任天堂的资本投入于各种新作项目，具体来说，《口袋妖怪》的合作方式是任天堂与APE签定开发委托合同，再由APE与Game Freak签定委托合同。通常的开发委托合同中会明确规定开发时间，当时Gameboy游戏的开发周期一般为一年到一年半，《口袋妖怪》的计划开发周期为一年，预定1991年末交付成品。然而临近合同期限时，《口袋妖怪》的开发度仍然很低，田尻智只能请求将开发周期大幅延长。开发期限延长的理由是制作团队的RPG经验不足，而且要在机能贫弱的Gameboy上制作RPG非常困难。此外田尻智的概念本身还有很多有待推敲的地方。田尻智最初的想法是制作一个流程较短、较为紧凑的游戏，但在制作过程中发现要完成原先的设计概念，必须将游戏规模扩大数倍，光是一些游戏细节的实验检证就花了大半年的时间。

如果不是Game Freak在1991～1995年间为FC和SFC开发了《耀西的蛋》、《Jerry Boy》等游戏，回收了部分资金，否则早已破产。田尻智与石原恒和合作开发的第一款游戏是《耀西的蛋》，这是石原恒和眼见《口袋妖怪》遥遥无期而提出制作的游戏，目的是以较短的制作时间开发一个能迅速创造利润的游戏，这样才能将公司经营下去，同时将剩余的利润用来继续开发《口袋妖怪》。但那时Game Freak的员工总数不到20人，无法同时开工多个项目，先开发其他游戏就意味着《口袋妖怪》要暂时搁置。《耀西的蛋》只用了半年就制作完成，缓解了Game Freak的资金困境。


■第151只口袋妖怪“梦幻”。

但《口袋妖怪》的开发进度仍然迟迟无法向前继续推进，从几个过渡性作品身上获得的收入很快就被花光，APE对于将该项目继续推进下去的兴趣逐渐消失。任天堂虽然同意将合同期限延长，但拒绝再追加支付开发费用，Game Freak断了资金来源，薪水都发不出去，有5名开发人员陆续辞职，田尻智本人也只能靠父母接济。在这样的危机中，石原恒和仍然想要继续推进《口袋妖怪》，为了筹集资金，他利用自己的人脉四处奔走希望从外部获得开发资金。1994年，石原恒和脱离了APE，成立了游戏软件公司Creatures，差点就因为缺乏资金而难产的《口袋妖怪》迎来了转机。石原恒和让田尻智解除了与APE之间的开发委托合同，转而与Creatures签定新的委托合同。之后《口袋妖怪》的开发顺利进行，于1995年春基本完成了主体开发工作，之后又用了8个月时间进行调试除错，到游戏实际发行时已经是1996年2月。

1996年2月27日，开发6年之久的《口袋妖怪》终于上市。宫本茂提议将游戏分为两个版本发售，通过不同的怪物出现几率促进玩家之间的怪物交换，实现田尻智所倡导的交换乐趣。然而当时Gameboy已经奄奄一息，周销量只有几千台，软件销量也一蹶不振，所有零售商都将目光转向PS、SS等新一代主机。《口袋妖怪》的红绿两个版本接到的订单只有23万套，首周销量只有12万套，仅勉强挤入销量榜前十名，石原恒和与田尻智都大失所望。不过任天堂相信《口袋妖怪》的魅力将会在玩家之间的互相交换中被逐渐认可，只要不断保持该作的曝光率就有可能实现长卖。为此，任天堂与日本著名的儿童漫画杂志《KOROKORO COMIC》合作，在书中连载以皮皮为主角的《口袋妖怪》漫画。在日本每4个小学生中就有一个是《KOROKORO COMIC》的读者，《口袋妖怪》漫画开始连载后果然成为小学生中热议的话题，加上游戏本身强调交换乐趣的特点，口耳相传效应开始发挥作用。《KOROKORO COMIC》的副主编久保雅一对《口袋妖怪》的前景非常看好，除了漫画外，还在杂志的其他板块大力推荐《口袋妖怪》游戏版。

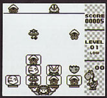
《口袋妖怪》的口耳相传效应在第151号妖怪“梦幻”的传闻中达到了顶点。有小部分玩家偶然发现了游戏中存在一个从未听说过的新怪物“梦幻”，然而绝大多数玩家却无论如何都无法在游戏中找到这只怪物，交换似乎是取得他们的惟一方法。原来“梦幻”是当时的程序员、如今的“《口袋妖怪》系列”导演森本茂树偷偷加到游戏中的一个隐藏要素。“梦幻”并非由田尻智设计，而是森本茂树偶然创作的一个口袋妖怪，也曾经给田尻智过目，不过由于卡带容量已经被完全塞满，因此最终被排除。但森本茂树舍不得丢弃自己创作出来的梦幻，于是在游戏开发的最末期，他好不容易除掉了一些BUG，留出了300多字节的空间，终于将“梦幻”偷偷塞到了游戏里。由于没有获得社长批准，因此“梦幻”并不属于150只口袋妖怪的正式编制之列，只有在非常特殊的条件下才会被找到。而且由于BUG没有除干净，只有在一部分卡带中才有可能出现“梦幻”，大多数卡带中无论如何都无法获得。正所谓物以稀为贵，“梦幻”的存在就像神话一样在小学生中流传开来，成为所有《口袋妖怪》玩家都垂涎不已的传说。任天堂得知此事后与《KOROKORO COMIC》合作开展了名为“梦幻的赠礼”的宣传活动，获奖者可以得到特别收录了“梦幻”的特别版《口袋妖怪》。结果这个只有20名获奖名额的活动，报名人数竟然达到了7.8万人。“口袋妖怪热”由此被完全引爆。

《口袋妖怪 红·绿》发售后第二周销量为3万，之后减少到2万，再往后一直保持在2万套左右的水平，而在“梦幻的赠礼”之后，游戏销量持续攀升，任天堂开始命令工厂不断增产。《口袋妖怪》漫画也成为了《KOROKORO COMIC》的卖点，杂志销量随之提高。1996年10月，《口袋妖怪 红·绿》销量突破160万，关联的卡片游戏和玩具开始陆续推出，动画版也开始启动。回想起那段时光，石原恒和记忆最深的是每个星期都在不断开会商讨《口袋妖怪》关联产品的企划，每周都有10～20个的新产品方案诞生，会议室的大投影屏幕上排满了新产品的图案，主持《口袋妖怪》产品授权事宜的石原在任天堂社内得了个“携带玩具王”的雅号。

被遗忘的名作

耀西的蛋

这是一个益智类游戏，类似于《噗哟噗哟》。玩家要帮助马里奥对付落下的各种生物，将两种相同的生物堆在一块就可以使其消失。



Jerry Boy

由索尼、任天堂与Game Freak合作为SFC开发的幻之名作，游戏讲述王子Jerry被邪恶的巫师变成了史莱姆状的水滴。玩家可以利用它黏糊糊的特性粘在墙壁和天花板上，还可以伸展身体攻击敌人。





退居幕后

1997年12月16日，《口袋妖怪》电视动画版发生的昏迷事件震惊全球，由于其中某集出现了画面频繁高亮度闪烁的片段，导致700多名少年儿童出现晕眩、呕吐甚至昏迷症状而被送进医院，甚至还有另外100多人因为看到了电视新闻中对该片段的报道而出现同样症状。根据校园里的调查，还有另外至少7000人在观看这一集时感觉不适。这起事件发生后动画版遭禁播，任天堂股价大跌，日本有关当局出台了对动画与游戏中高光闪烁场面的限制性规定。在海外，这则新闻也引起轰动，因为很多家长完全不知道看动画片也有可能出现严重症状，《口袋妖怪》成为社会各界提醒家长关注儿童电视节目危害的一个活生生的例子，很多人是因为这起事件才听说了《口袋妖怪》的名字。而在那时美国任天堂已经策划将《口袋妖怪》打入美国。1997年12月31日，《今日美国》以大篇幅报道"导致数百名日本儿童入院的《口袋妖怪》将于明年秋季在美国开播"，其他各主流媒体都以一副"狼来了"的姿态报道对于大多数美国人来说还很陌生的《口袋妖怪》。而这样的报道立场反而更刺激了少儿观众们想要一探究竟的好奇心。1998年4月《口袋妖怪》动画版经过重新剪辑后在日本复播，之后在美国播出，果然获得强烈反响。1998年8月，任天堂投入2500万美元与孩之宝和肯德基合作宣传《口袋妖怪》，并且在各大城市进行大规模宣传，1998年8月27日堪萨斯州Topeka市长建议市民"今天大家都来皮卡丘吧！"1998年9月9日《口袋妖怪》动画版在美国首播，游戏版于9月28日发售。《口袋妖怪》漫画版在美国发售后很快登上漫画销量榜首，一位漫画店老板说："自从1992年超人死后，我还是第一次看到大家对漫画有这么高的兴趣。"孩之宝公司也因为《口袋妖怪》玩具的供不应求而一举击败美泰公司，成为美国玩具业老大。

1999年末，随着《口袋妖怪 金·银》的发售，《口袋妖怪》的狂热社会现象达到了鼎盛期，《口袋妖怪》从单纯的游戏范畴进化为整个完整的产业。2000年9月，任天堂、Creatures与Game Freak三家公司共同出资成立Pokemon公司，将所有《口袋妖怪》相关产品进行统一化管理，借鉴了迪士尼的卡通品牌运营方式。在《口袋妖怪》的商业推广中发挥了关键作用的石原恒和担任Pokemon社长。据统计，到2003年，《口袋妖怪》关联产品仅在日本的累计销售额就超过了1万亿日元，其中仅2000年《口袋妖怪》关联产品在日本的市场总规模就达到了4000亿日元，相当于同年日本国内所有游戏软件的总销售额。除了Pokemon外，拥有《口袋妖怪》关联产品版权的还有小学馆、JR东日本企划和TV东京，生产销售《口袋妖怪》关联产品的日本企业超过100家。

如今《口袋妖怪》仍然是地位无可动摇的千万级大作，每年都为任天堂创造丰厚的利润。而田尻智已经退出游戏开发一线，担任的是行政管理性质的"执行制作人"。据任天堂与Game Freak的员工所述，田尻智仍然"自闭、不易相处"。由于很少接受外界访问，没有人知道田尻智的下一步计划，他所创办的Game Freak创造了日本历史上经济规模最庞大的游戏，然而至今整个Game Freak仍然只有60余名员工，田尻智似乎并没有将公司扩大的打算。田尻智的个性与《口袋妖怪》的一贯风格一样，简单而不张扬。Game Freak的会社理念是"用我们的作品为人们带来勇气与希望、梦想与冒险之心"，这也是田尻智自从进入游戏产业以来的始终如一的目标。

《大金刚》，他一直是我的榜样，是我内心里的恩师。

问： 你知道宫本先生怎么说的吗？他半开玩笑地说，《口袋妖怪》不可能永远流行，因为他正在开发一个《马里奥兄弟》新作。

田尻智： 他真说过这话？

问： 很多人总是将青少年暴力与游戏挂钩，尤其是在美国。你对此有何看法？

田尻智： 在日本游戏中的暴力很多都是自我约束的。在1980年代有个游戏叫做《斗牛士》，其中出现了斗牛士把牛刺得鲜血四溅的场面。结果游戏发售第二天他们就把红血改成绿色的了。在美国游戏中的暴力现象较多，比如《致命格斗》，有掏心、断头之类画面。日本人不会以喷血为乐，日本人更关注的是华丽的动作。

问： 美国电视广播业居然有人担心《口袋妖怪》中的暴力，你能相信吗？

田尻智： 我对游戏中的暴力是非常小心的。我对制造暴力效果不感兴趣。

问： 你觉得为什么RPG在日本比美国流行得多？

田尻智： 其中有一个原因是很久以前只有街机时，一局要100日元，而在美国只要25美分。20年前我们觉得真是太贵了，而RPG出来后简直是革命性的，因为买了游戏后就可以玩很久。

问： 那么日本人不做暴力游戏？

田尻智： 也做，但是只卖给美国人。

问： 就算没有血，美国儿童还是很喜欢《口袋妖怪》。

田尻智： 我一直很小心地让怪物只是晕倒而不是死去。我觉得大家在玩游戏时对于死亡的概念是不对的，输了游戏就说："哎呀，我死了！"孩子们不应该这么看待死亡，他们应该更尊重地看待死亡。

问： 美国有个传教士说皮卡丘很邪恶哦。

田尻智： 我完全没听过呀！（笑）我听说有人因为魔法而批判哈利·波特。但是我看到作者觉得她很和蔼啊，批判者肯定是个愤世嫉俗的家伙。

问： 孩子们花那么多时间在《口袋妖怪》身上你不觉得不妥吗？

田尻智： 我对孩子们的需要考虑了很多，希望帮助他们实现更美好的人生。在我很小的时候就出现了补习学校这个行业，玩的时间太少了。在课余时间我们会跑去玩街机。现在，孩子们放松的时间真的很少。所以我认为游戏可以帮助孩子们用乐趣填满那么十来分钟的空余时间。

多边小百科
GAMEPEDIA



每个玩家都在游戏中犯过各种各样的错误，有些错误让人记忆犹新，痛下决心绝不再犯；有些错误无关痛痒，无心痛改前非；有些错误时常发生，屡禁不止……不过游戏中犯错是可以的，只要不触碰原则性的底线即可，当然如果你把自家电视砸了，那老爸肯定会找你算账的！邻居家的更不行！

我们都是爱犯错的孩子



25 购买了没有相应周边的游戏

很多玩家都不小心购买过需要特殊周边才能进行的游戏，这在Wii主机上更是多见，上网购买了虚拟主机游戏、或者购买了《怪物猎人G》回家之后发现自己没有经典手柄，只能对着游戏干瞪眼。另外，"《吉他英雄》系列"在3代之前都可以用手柄玩，很多没有吉他控制器的人购买了新作之后发现任何歌都开始不了……购买前先仔细阅读相关资料吧！



24 不佩戴Wii手柄挂绳

佩戴挂绳总是一种很麻烦的事情，但是用Wii控制器砸坏昂贵的电视更是麻烦的事情。鉴于Wii主机适合各种人游玩，于是游戏水平自然不一，握手柄的松紧也不同，一些手中力道没准的人如果忘记将挂绳套在手腕上，在玩保龄球之类的游戏时犯错的可能性可是非常大的！另外，除了挂绳之外，也别忘了给手柄套上橡胶套！

23 记录重要的信息

早年间，一些核心玩家总是会在手边配备一个小白纸本，随时将游戏中重要的东西记录在纸上，至于日后是否能用得上暂时无法得知，但是好记性不如烂笔头，于是各种民间手抄本攻略层出不穷。不过，现如今中文游戏层出不穷，游戏中的指引功能虽然日渐完善，但是在做完众多的支线任务之后很容易找不到主线在哪，是不是需要重新拾起纸笔呢？当然"新建文本文档"也是不错的选择！

22 电池？电池！

无线手柄是好东西，可以拿着手柄随意转动身体，也不用担心手柄连线缠绕问题，与此同时出现的就是电量问题：PS3手柄忘记充电，幸好可以连线玩；X360手柄没电了，幸好有充电套装可以边充边玩；Wii手柄没电了，坏了，我没有干电池了……出门去买吧！最好常备一箱干电池！

21 擅自拆机

除非你有超强的电子科学技术，并且了解主机的里里外外各种构造，或者你有的是钱不怕变砖，否则就不要自己打开主机的外壳并且把玩内部的零件！不过对于动手能力强的同学来说，拆拆掌机、换换按键之类的技术还是有的，但是人有失手马有失蹄，装不回去的情况也是偶有发生。不过谁没拆坏过一两台主机呢？找台过气的玩意练练手！当然，即使你很强，也还是别碰PS3和X360为好……



20 碎嘴

耳机这种东西让网上对战更加方便，即时的交流让队友之间的配合更加默契，多样化的战术更容易实现，但是总是会有一些一旦开口就停不下嘴的家伙，他们在游戏中一直嚼着舌头，其实这也不算什么，更让人难忍的是当队友是一个使用他国语言的人，那简直就是炼狱一样的游戏经历。我就亲自体验过：叽哩咕噜的不知哪国的外语、带吉他伴奏的歌声、讲笑话的壮汉、大声吼叫的狂放派、不停唠叨各种小事儿的家庭主妇等等……当你把其他人惹烦的时候，他们一定会不顾规则地将一梭子子弹赏在你身上。当然也是有和平解决方法的——屏蔽。

19 购入垃圾游戏

如果世界上少一些购买垃圾游戏的消费者，那么整个游戏界的环境将更加健康，是时候让那些骗人钱财的无良厂商好好反省一下自己的卑劣行为了。还记得2003年烂到家的《身临矩阵》（Enter the Matrix）吗？就是那个打着《黑客帝国》旗号的游戏，它卖了将近500万套，肯定有499万人在"玩"的过程中后悔了。当然，一个万众瞩目的名作授权、卓越的市场营销、吸引人的封面和发售前骗人的游戏图片能让每一个不明真相的群众掏腰包。



18 队友杀手

在火爆的战场上，冒着枪林弹雨的战士们奋不顾身地与异型浴血奋战，背靠背互相掩护的队友让你信心十足。当然也有不尽如人意的时候，有些家伙就喜欢在你身后开枪，而且准星还停留在你的后背上，还有一些就是那种手雷扔不出去的家伙，它们就是队伍中的地雷，随时都有可能爆炸！所谓队友杀手，就是这种奋不顾身的叛徒，当然，每个人都有过误伤队友的经历。快道歉！幸亏这不是真的战场。

17 跳过教学关卡

烦冗的教学关卡总是会让一些玩家不耐烦，比如移动角色、转动视角这些最基础的操作都要玩家按照那个既不萌又不动听的系统语音挨个完成。我们迫切希望享受游戏震撼内容的心情按耐不住时就会跳过教学任务，但是这样的做法偶尔会让我们错过一些有特色的游戏中的独特系统，如果还不爱读说明书的话，那也许会遗憾终身也说不定……

16 覆盖存档

存档是玩家的命根子，当然这是在游戏可以记录的年代才有的命根子。存档的保管总是会出现这样那样的问题，什么？你没遇到过存档方面的问题？那你一定是一个年轻的玩家……或者是个不在乎进度的玩家……用进度较差的存档不小心覆盖了其他的强力存档、将重要的分支存档覆盖掉……这样的事情是最大的悲剧。我曾经将自己的刚刚通关的《生化4》存档覆盖在了好友的完美通关存档上，进入游戏的瞬间发出了一声怒吼，当然，对方的愤怒绝对在我之上，只是震惊得说不出话来……

15 存档混乱

不覆盖存档是个好习惯，支持多重存档的游戏都是好游戏。但是太多存档，又没有额外的标注，所以弄混的可能性非常大。当自己想要跳回到之前的分支或者想重新体验一段剧情的时候会找得头大。比如《辐射3》，我就记录了上百个存档，最后完全分不清哪是哪儿……



14 近距离发射导弹

导弹发射器是好东西，是少数几个不管在什么游戏中都能得到玩家钟爱的家伙，有什么东西比一炸一大片的火箭筒更爽的呢？但是，导弹不仅对敌人是噩梦，对一些新手来说也是自己的噩梦，按耐不住的手指不小心触动扳机，导弹在身前 2 米的敌人身上开花时，自己也被扎成碎片……当然，同样效果的还有手雷，一些笨手笨脚的同伴将它们扔出去之后，等着大家的就是弹回来的大礼包。

13 摔下悬崖

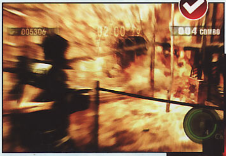
“摔死”总是最壮烈也是最突然的死法，当主角在场景中兴高采烈地蹦来蹦去的时候，一失足成千古恨的情况可是非常常见的。从马里奥到士官长，从劳拉到波斯王子，狭窄的平台、高高的悬崖、危险的吊桥……怎么有那么多必须通过的复杂地形？我开始怀念 2D 的马里奥那个只能前后两个方向有悬崖的游戏了。当然，在悬崖边失足时能自动扒住边缘的游戏也是好游戏！

12 待在一个地方不动

除非你是多周目重现沙场的超级战士，或者开启了作弊码，否则站在开阔的地方一动不动那么肯定就是等死。或者，你自以为在一个安全的制高点狙击杀死了敌方的狙击手，也别妄想就此占山为王不再换地方，别忘了之前你能得手是因为敌人还没发现你，现在他们的瞄准镜肯定已经齐刷刷对准你所在的大致方位了，还想在这儿磨磨蹭蹭地瞄准其他敌人的脑袋？别做梦了！快转移吧！

11 乱放必杀技

在玩游戏的时候，我们总是非常喜欢放那些华丽到掉渣的必杀技，看着这些赏心悦目的大招将敌人揍死的时候自己也异常满足。但是错误的释放时机会让我们后悔莫及，当真正要用到必杀技保命的时候因为没有了气槽而惨死在敌人手下。



10 站在爆炸物旁边

场景中总是有各种各样的爆炸物，通常情况下它们都是用来炸敌人的，但是有时候敌人也会射击油桶炸我们，但是又有时候我们总会不自觉地靠近那些危险的东西……

9 拒绝升级角色

有些玩家会懒到不去升级自己的角色，觉得一看到那些复杂的技能树和介绍就头疼，而且游戏流程打起来也不太难，就继续战斗吧。但是，别忘了磨刀不误砍柴功，只有想要挑战极限的玩家才会用只有初始能力的角色去面对最终 BOSS。

8 错误的武器，错误的任务

选错武器这样的事情时有发生，比如在对付那些有特定打法和特定弱点的 BOSS 时带错了武器就直接等于任务失败。当一把武器无论如何也无法发挥效果的时候，就放弃任务吧。

7 错招

游戏的过程中总有各种各样的抉择，从游戏最开始选择同伴的时候就有可能犯下错误，游戏中选错同伴、升错技能、建错单位、买错东西、卖错东西等等都会让玩家的好心情霎时间消失得无影无踪。进行自不量力的战斗当然也是彻彻底底的错招，陷入敌人的包围圈没有任何悬念地全军覆没让人后悔莫及。幸亏有 S/L 大法！当然对于对战和线上游戏来说，只能尽最大能力减少错招的出现几率。



6 忘记换弹夹

在真实系的射击游戏中，换弹夹总是一件让人头疼的事情，与敌人一对一的僵持战中谁先开始换弹夹谁就有可能被干掉。但是当打完某场局部战役之后，紧张到麻木的神经很有可能让你忘记换弹夹，当你再次面对敌人的枪口时，扣动扳机却只有空弹夹的嗒嗒声……

5 驾驶燃烧的战车

当战士在热火朝天的战斗中驾驶着强大的战车所向辟泥之时，持续不断的炮火很有可能已经让你的坐骑成为了燃烧战车，但是已经杀红了眼、融入无人之境的战士总是无法在第一时间注意自己的屁股是不是有些热……我们不知道他们是无所畏惧还是忽视了提示，不过爆炸的瞬间总是火光漫天、激情四射……



4 从来不转身

游戏中总有玩家无暇顾及的视觉死角，尤其是在主视角射击和第三人称越肩视角射击游戏中，背后有什么总是要花很长的时间才能了解，我们总是拼命向前冲，偶然回头看背后的时候，会发现有一个敌方角色已经举起了手中的家伙……



3 体力回复陷阱

当游戏中存在可以自动回复生命的设定之后，强大的主角们便将自己想像成金刚狼一样的杀人机器，但是即使你能徐徐回复生命，也别跑到敌人密集的弹幕中去，因为那样肯定会在还没来得及回复生命之前就挂掉了。

2 选择不适合自己的难度开始游戏

有很多不喜欢从普通难度开始游戏的玩家，希望得到更轻松的游戏过程……或者更刺激的游戏体验。于是他们选择最简单或最困难难度开始游戏：如果是《新鬼武者》，选择最简单难度会玩得混混欲睡；如果是《忍者龙剑传》，一个超级高手才可以从高难度开始玩起；如果是《生化危机 5》，第一次玩就靠联机开启 PRO 难度，之后又自己一个人玩下去的话……我衷心祝福你能撑过第一小节……



1 打人不打头

古人云：“君子动口不动手，好人打人不打头。”（自诩古人）但是游戏中打头的重要性不言而喻，但是头部这种较小的目标总是让长时间游戏的你懒得去费神费力地瞄准，而是把枪口更多地对准敌人的身体，但是当你面对一个强劲的对手时，即使你比他先出手，子弹也会打在他厚厚的防弹衣上伤害甚微，而他对着你的头来上两发子弹，你就可以说拜拜了。打人就要瞄准双眼之间，别盯着别人的脚趾头看！



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

写下这段文字时，恰逢祖国60华诞，在这里，本刀先为我们的祖国献上祝福，愿我们的国家繁荣昌盛，人民幸福安康。正如大家所看到的那样，由于本次TGS2009合刊恰好是10B11A两期合二为一，我们的"游风艺苑"月度最佳评选活动此次进行了相应调整，在10A、10B11A、11B这三本杂志上刊发的24幅作品，将统一进行双月最佳作品评选。具体的奖项设置方案按照惯例，请大家参看第213页"读编往来"中的"一刀有话说 特别版Vol.5"小版块。当然，9月中奖名单也公布在那里，参与了上轮征稿的朋友们不要错过，只要当时曾投稿过来，都有可能成为幸运抽奖的获得者哦！





北京·迷走之音

取材自网络游戏《永恒之塔》的同人作品。构图、色彩处理以及细节刻画等等各方面都有成熟的表现，并成功地营造出神秘感极强的画面氛围。此外，作品在质感处理上表现不错，使其观赏性进一步提高。



上海·K.LL

一直以来"《女神侧身像》系列"凭借出色的美术风格为广大同人画手所青睐。这不，画风一向走可爱路线的K.LL同学也创作了一幅。尽管少了原作那种史诗般的厚重感，但一丝不苟的细节刻画结合作者自己的独特风格，这幅作品还是亮点颇多的。

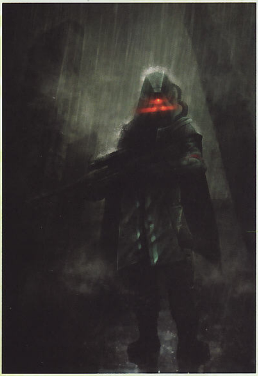


上海·孙剑

一幅名为《生化守卫》的原创稿件。尽管有"生化"字样，但画中这位浑身泛着金属光泽的家伙，还是不由得让人联想起《终结者》系列电影中的机器人。当然，相对电影，眼前的机体设计风格独特，且同样具有专业水准。

深圳·王虎

对于"高达迷"来说，制作各类机体的3D建模是一种有趣的尝试。眼前的这张00高达，机体质感表现不错，但似乎"原创性"比例过大，走形现象较明显。希望下次制作建模前多不妨收集一下机体的尺寸数据。



北京·小马

作为PS3平台的FPS代表作，《杀戮地带2》在场景气氛渲染方面有着相当优秀的表现。而左图则是将游戏中那种黑暗且肃杀的氛围进行了原汁原味的再现，让人仿佛身临其境。

杭州·Yui.4

自从推出PSP版以来，《初音》相关投稿爆增，人气之恐怖令人史料未及。不过看多了各类青春美少女造型的初音，右边这位可爱得有些过分的二头半身小丫头，真的让人眼前一亮吧！



本期读者语录

Email noctislucis：我发现在很多游戏中的神话元素都有北欧神话，"奥丁"在很多游戏中都有客串，这样吧，开个关于游戏神话的栏目，我来主持。（一刀回复：嗯，这个想法挺好！阁下有什么具体的想法，不妨整理一下发给我们。只要是能让读者增广见闻的好东东，我们当然乐意与大家分享！）



北京·张珂

《魔兽世界》在网游领域的号召力可谓首屈一指。这不，就连被广大玩家诟病已久的“整容版”亡灵盗贼，出现在同人作品中都被塑造得如此妖媚动人，显然作者对游戏有着深深的爱。相信也正是这份爱，成就了这幅综合素质极高的插画。



广州·八望龙崎

可能大家已经留意到在我们本次的TGS2009全程报道中，八望龙崎同学为新作报道绘制的多幅趣味插画，不过说到他刊发在此次合刊上的代表作品，上面这幅原创稿件《帝释天》不得不提，这才是他插画实力的真正体现。



北京·赵洋

孙悟空的美猴王形象早已深入人心。不过左边这位出自专业人设画师之手的孙行者，造型可谓充满颠覆性。不过，仔细想想，既然是顽劣的邪道妖猴，且有着大闹天宫的本领，以如此模样出现，倒也嚣张得有理，挺符合人物形象。



成都·李枫立

似乎“《街霸》系列”的角色特别适合以这种全家福式海报的形式出现。不管画面中的人物是谁，采用的是什么画风，可爱的Q版也好、厚重的写实风格也罢，几个人摆着Pose站在一起，那就透着一骨子精气神和呼之欲出的热血气息！



广州·shllow

古老的徽州大宅，掌灯时分，一对情侣互诉衷肠。此刻，“迷之少女”从走廊的暗影中缓步走出……欣赏一幅画，让人感觉如在品读耐人寻味的传说故事，这感觉真的挺别致。



济南·潜水差点淹

继上次的《战场原黑仪》之后，潜水差点淹同学再接再厉，给我们带来了《化物语》系列插画的第二弹——忍野忍。依然是那种特有的视角和画风，不过相对“波涛汹涌”的前作，左图是否能具备同样的吸引力呢？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本；根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 Email 布娃娃头：本期杂志最喜欢的内容是“多边共享区”，看着制作人的办公室再看看自己的工作台，简直是对比明显啊，一个都是收藏，一个都是废物，还有那F1赛车，制作者真有心啊。（一刀回复：哈哈，所谓干一行，爱一行。把自己的办公环境打理好，才能更好地全身心投入工作啊！）

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■当大家拿到本期UCG的时候，愉快的假期已经结束，大家又回到了忙碌的日常生活中，在这里向大家送上小编们迟来的祝福，顺便向在节日期间加班、补课的读者们致以诚挚的问候——你们不是一个人。

■为了第一时间将TGS的报道奉献给读者，小编们也仍然怀着不能出去玩的悲愤在国庆和中秋期间加班加点地赶稿。本次TGS报道是全体编辑以及3名画师为大家联合奉献的，希望大家能够对这次的TGS报道满意，并将你们的意见告诉我们。

■虽然小编们国庆是在办公室度过的，不过仍然抽出了3个小时集体观看阅兵，这也算是一次让人记忆犹新的经历了。在此祝愿我们的祖国繁荣富强、永远强大！

■TGS结束了，不过也留下了一些遗憾，还是有一些想玩的游戏没有玩到，真是纠结啊！另外一直以来的时间和篇幅问题也在困扰着我们，大家掐指算算就知道了，这回的224页同样是在15天内完成的，因此像《PES 2010》、《战国BASARA 3》、《恶魔城 暗影之王》等游戏就没地方介绍了，真是遗憾啊。看来只好在下期来弥补这个遗憾了！

■年末游戏狂潮将至，敬请关注我们，关注UCG。



本期流行游戏 What's in

《潜龙谍影 和平行者》体验版 PSP （6人）

"未体验抑止版"，乍一看还以为是"还没体验就不想再玩了"的意思……

——觉得PSP版的操作实在是很让人无语的多边形留

《蔚蓝永恒 海的呼唤》 Wii （2人）

收集要素忒多，多到让你佩服得五体投地。只是……，跟游戏的主线实在不沾边儿啊！

——炎骑士

《忍者龙剑传 Σ2》 PS3 （3人）

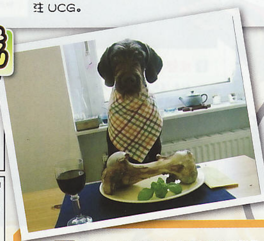
1000+1000+1000+1000……看到奖杯列表里那么多个杀1000人，我整个人都千人斩了！

——还没算清一共要杀多少人的胜员师

《泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜》 PS3 （3人）

游戏的第28关实在让人泪流满面，第一回合就扑街3人，我整个人都斯巴达了……

——HARD难度下为了拼过第28关而全灭N次的脆薯条留



★天津 王淼：知道什么是铁杆读者吗？就是明知杂志过期了还津津有味地从头到尾阅读。知道什么是铁杆中的铁杆吗？就是明知抽奖结束了还照样寄回执！

杂志相关

Email 人生如梦：关于新作发售表那里PS3的游戏介绍能不能加上"价格"一栏？毕竟现在的PS3只有正版，有些看上去不错的游戏也不知道要卖多少钱。

今年我们的发售表去掉了价格，这是结合当前形势而作出的改变。先不谈盗版和下载问题，就拿PS3游戏来说，现在的大作基本上都是美日港台版一起发售，写一个价格明显不合形势。而且国内的正版游戏销售渠道是掌握在一个个水货商人手里的，其价格变化非常大，不可能给出一个统一值，因此我们去掉了价格这一栏。如果你是一名正版用户的话，我想还是在淘宝上比较一下最为直观，当然还要结合商家的信用度。

Email 【暴】君№1：之前看UCG介绍有个《东东不死传说》，很猥琐的样子～我到公园旁买碟时，突然从碟海中有一道刺眼的光芒升起！我捂住眼睛惊呼："好亮！"那猥琐的封面深深吸引了我！我拿起它，颤抖地说道："中国版街头格斗游戏……"爱国情绪一下子充满了我的身心！我立马跑到山菜阿姨那里，用5元人民币入手了。立马回家弄好一系列程序，开始讨伐！玩后感："物超所值，真的很猥琐！"玩得我笑翻了。我顶！支持续作。

……这不是我们在暑期特刊中随书免费附送的游戏吗？你的5元白花了……

本期读者语录 Email Rain2000：近日，学校对同学们的抽屉进行了拉网式扫荡，我班共损失PSP一台，UCG4本，《怪物猎人》官方小说一本，《最终幻想VII豪华资料大全》一本，《掌机王SP》2本……革命危机空前严重……（玛娜回复：你们班的游戏基础很坚实啊。）

读编交流

Email john kamsar：看 UCG“读编往来”里面说到了 H1N1 型流感，我就想起了这几天我的遭遇。话说就在国庆前一个星期，我不幸的感冒并且发烧（不过是小烧而已），在校医那里量了下体温，38 度。好家伙，直接被隔离回家（我……不过也没办法……据说我们学校已经出现了 H1N1，并且封锁了几栋宿舍。）。于是，七天直接送来了。更加那啥的是，当我回到家时，烧已经退了……好家伙，我不知道说啥好了。虽然说送来的七天不错，但总觉得不自在……好像骗来的七天一样（虽然外边看的医生的病历本上面也提到了我发烧……）

其实我蛮羡慕你的。以前上学得病，如果不是大病，我就有一种赚的感觉。现在就不行了，就算得了病，工作也不会减少，万一减少了，那你就得着被老板罚款吧……天啊……

深圳 迟鸿洋：看到这期的编号 234，就在想这数字很吉利哦，等到 345、456……自己仔细算过，最吉利的 666、888 要等到 2027 年 9B 和 2036 年 12B，而等到编号变成四位数，也就是第 1000 期，那就是 2041 年 8B，这是本人按常规算的，如果 UCG 改为旬刊或周刊那时间就要提前很多了。当买到 1000 期，本人也已经 53 岁了，众小编估计也都奔天了，到那时，最保守 PS9 和 PSP6 都有。幻想一下当时的游戏，天啊？简直比幻想宇宙的尽头是什么还要困难，30 年后，估计 UCG 的小编们也大换场了，说不定小多边形、小胜负师、小 Gouki……已经是 UCG 的顶梁柱了。

本来还想畅谈一下对未来的憧憬，不过看到一个词之后我决定站出来提出抗议——小编们还很年轻，2041 年是不会奔天的！

Email freedom justice：当大家看到我这邮件的时候，我已经身在日本名古屋了。我，一个从小就对日本游戏痴迷的男生，终于要远洋过海去体会游戏大国的生活了。其实当时令我产生留学念头的正是 UCG，记得当时是 46 期，看了一篇名为《一个 Gameplayer 的日本留学生活》的文章，看了之后我久久不能忘怀，对那边的异国生活充满好奇。工作后我依然不忘记这个初衷，由于我家很穷，所以我就努力工作了两年，存了几万然后考上了国立大学名古屋大学，因为是国立，所以学费便宜。谢谢 UCG 和那篇文章的作者，是你们令我萌生了留学念头。

首先要恭喜你终于完成心愿去游戏圣地体验腐败生活，九兵卫光是去 TGS 呆了几天就幸福得快要晕厥过去了，相信你起码也得兴奋得几天吃不香睡不好吧……有空时记得跟大家分享一下留学生活，没准还能再诱拐一两个玩家冲去名古屋陪你呢。

Email 听雨：今天我和我 BF 在我们女生宿舍楼下跟管理员大哥一起连小 P 打《怪物猎人 P2G》，正好今天是大一新生体检，医务室就在离我们女生宿舍楼不到 10 米远的地方，导致我们整个女生宿舍楼下人满为患。当我们打得正激烈的时候，有俩男生突然跑过来问我们：“请问你们是不是 PSP 协会的啊！”好吧……我承认我们当时打得相当激情，一直在狂喊“快闪快闪！落雷啦！”“谁把它轰倒的？赞一个！”“哇！根性了根性了！”“给我几棵草嗑一下！”，不过很遗憾的是我们这里从来没有 PSP 协会这种东西，让那两个激动的新丁失望了……

人家明显是来找组织的，只是不知道这个学校玩 PSP 的组织叫什么名字，才用了“协会”这个泛指。结果被你这么一诈唬，肯定失望透顶了，他们肯定觉得未来的 4 年大学生活前途暗淡，我们社会说不定因此少了 4 个人才……哎……

Email Sion：本人在遇到不想接的电话时，通常会用《旋风管家》中球球的那句“出门怎么不让火星探测器碾死啊”来回应对方，还有就是大小姐那句“您拨打的用户暂时无法接通，请于 5 秒钟后挂机，否则十分钟以后你家将变成一片火海，谢谢合作，再见！”不过有一次我接电话时对方却没有说话，我不耐烦地喊了一句“你到底谁啊”，然而对方却用奎爷的口气来了一句“This is Sparta！”我当场石化，！

人生难得能遇一知己，就是时代差得有点远……

Email 岑志恩：10 · 1 黄金假期到了，不知道小编们会怎么过呢，是不是每位小编都有一个星期的大假，已经每一天的节目都安排得满满的？还是在办公室里怨念地工作痛恨别人有假放呢（奸笑 ing……）估计所有玩家每天的安排肯定是堆积已久的游戏、电影等等……估计多哥肯定是要照顾小多，薯条依然会在烫油里生活，晴天会努力研究他的养生之道，飞行员当然是开心地过他新婚啦，胜哥肯定会用这个假期去跟别人取经如何带孩子了，炎哥会不会整天都抱着他的疯兔在疯呢……玛娜又会不会整个假期里都跟她的跑步机过呢，应该……不会虚脱吧……（—_—b）

我只要用两个字就可以描述出所有小编的度假计划——加班。



Email 云の翼：看到 234 期关于摔手柄的话题就想起原来的趣事，当时朋友在玩 DC 上的一款《VR 网球》，和 NPC 对手打了 N 局赢不了，愤然指着电视屏幕中的 NPC 选手叫道：“你太阴险了！”真是好笑，这哥们儿也太认真了～

和游戏较劲的时候总是会出现各种回忆起来非常搞笑的事情。这两天我这诅咒 NPC，而是在诅咒赛道和打滑的车……《尘土飞扬 2》。

Email 葬雪：今天看 234 期的“小编寄语”，多哥说“说得难听就叫‘无商不奸’”，于是勾起了我多年以来一直有的一个疑问：到底是“无奸不商”还是“无商不奸”？然后我百度一下，百度“无奸不商”出来的答案竟然是百度百科 · 无商不奸。由于我一直认为“无奸不商”更为正确，所以决定无视。看百度知道上面的回答也是模棱两可，于是……铛铛……中国成语大辞典登场！先找了“无商不奸”，没找到，暗自偷笑了一番，既然没有“无商不奸”，那当然就是“无奸不商”了。然后就翻“无奸不商”，嗯……“无坚不摧”……“无坚不摧”……翻遍了也没有“无奸不商”。我用玩 NDS 打不过 BOSS 时关机的动作关上了辞典，然后对着它膜拜了一下：您老赢了。

这个答案显然是“无商不奸”了。“无商不奸”的意思是没有哪个商人不奸诈的，而“无奸不商”的意思是没有哪个奸诈的人不经商。这么一比不就看出来了么？至于中国成语大辞典么，我想问一下上面有没有“拍肩”这个词？

Email ＋塔奇克玛＋：最近发生一件有趣的事，事情是这样的：由于最近工作忙，有两个月没有碰主机了，前几天放假，终于可以好好玩上两把了，当我把手柄从盒子里取出来时，发生了一件不可思议的事，黑色的手柄有一部分变成绿色的，Oh！Oy god！见鬼了？再仔细一看，是手柄上有污垢（长时间玩积满灰尘，没有及时清理）变质了，于是我立即清理了一下（没有照片很遗憾啊），从此养成了一个习惯：玩游戏前一定洗手，手柄一定时间清理一下。

……本来想把这封信评为本期最恶心来信的，不过为了照顾大家的情绪，还是算了……（不行了，我先吐去了，玛娜你顶着先！）

南宁 周文启：关于游戏语言，这就多了，大多都是玩家们临时灵光一闪所得。排队吃饭时爆出一句“真是卡死了”，上完课班长“Party Call”“组队”去饭堂，对不可达成的事物称之为“35”，选课不成功“SP 点数不足”，还有常用的 Nintendo、Capcom、SCE、小岛、山内……一般人都不懂的吧。

游戏归游戏，现实归现实，就算你周围的小圈子里都是平日的玩友，可总得跟其他人交流吧。游戏用语对于外行人来说基本上跟蝌蚪文天书没啥区别，所以建议你还是跟普通人说普通话吧。另外，如果经常对不玩游戏的人说一些游戏术语，说不定还会让他人认为游戏玩家都是些怪人。要是让其他人对游戏玩家产生了误解，那你的罪名可就大了，嘿嘿！

我反省……上次我和一个朋友逛街，因为走得太累了我就开玩笑说：“你先回去吧，到了以后给我开个传送点”，结果气氛瞬间就变冷了……

本期读者语录 Email ①路囿爱へ：让《战神 III》来个佣兵模式吧（>_<）……奎爷泪流满面。
（玛娜回复：玩家也泪流满面——只有奎爷一个角色可选。）

南宁 周文启：玛娜姐，不是我打击你，这跑步机实在是不太值得的，我家那台已经闲置许久了。唉，人总是有惰性的，开始时总会有冲动，想要坚持是挺简单的，可是某一天因为某件事只要少跑了一天，那就功亏一篑了。其实我还是觉得，最好是去离家近的健身房办月卡，这样一天不去就心疼那钱啊，自然天天去了，放家里的话潜意识就觉得“反正不会有时间限制，明天跑也一样”，于是久而久之就会变成家人都对其视而不见的状况……当年老妈还天天逼我跑呢，后来一次考试要加紧读书，就打算暂时不跑了，谁知……我就再也没摸过它一下……玛娜姐你可要顶住啊。

1. 看到你这封信，我想起刚把跑步机搬回家并兴冲冲地将好消息通报给朋友后，她们的第一反应是“啥？你的衣服有地方晾了”。2. 由于编辑部里早已有了买过健身房年卡又死活不肯去的先例，所以我对省钱健身法仍然抱有怀疑态度……那个谁有没有一点感到惭愧呢？3. 让我最纠结的问题其实是跑步机入户的第一个月电费就净增200，哪位博学的大侠能告诉我这两者之间究竟有没有直接联系（T口T）？

Email 罗子卿：话说班里很多人喜欢看UCG，却不知道在哪里买，而我知道，他们都委托我去买，刚刚开始我是义务劳动，后来有人过意不去，塞钱给我（注意，不是贿赂），我一看，这是个发财之路，赶紧抓住机会准备大干一场，每次就是多收3～5元而已，照这个速度，用不了多久就可以……结果天有不测风云，有家报亭居然卖UCG！同学们知道了都去那，结果我、我、我……我想哭！

按照你每次多收3～5元的收费标准来看，一年的毛利为120元，想要买一台1200元的PSP需要持续奋斗10年……所以，换一条发财之路是正确的。

八卦角

我看你们杂志已经有8年了，不过从来没有给你们写过信。可是我有个好奇之处实在憋不住想问问，小编们做杂志那么久了，平时都看不看别的杂志啥的呀？请脆薯条小哥帮忙调查下好吗，嘿嘿。

——leonni021

其实小编也是普通人，平时自然也有不同的兴趣爱好。至于阅读其他的书刊杂志更是理所当然。据本人小作调查后得出以下结论：

小编雷电打小时起就喜欢看《童话大王》、《科幻世界》等等，当然目前早已经过了看这些书籍的年龄了，现在仍旧看的似乎只有《通俗歌曲》之类的了；九兵卫最爱看的便是《声优アニメディア》、《声优グランプリ》这两本日刊和《最动漫》，他就是一彻彻底底的“声优控”啊（其实我有空时也会拿来看的）；炎骑士家中的军事类读物基本上可以塞满几大箱了，从《现代轻兵器》到《舰船知识》等等应有尽有；而编辑部消息最灵通的纱迦每日必看《参考消息》，杂志要买就是买《科幻世界》，当然其他还包括很多日本的ACG杂志；博学的多边形常看的杂志有很多，《微型计算机》、《新周刊》、《三联生活周刊》、《南方人物周刊》、《凤凰周刊》、《足球周刊》、《男人装》等等；至于小编晴天最喜欢看的杂志当然是各种介绍做菜心得的杂志啦，但由于晴天的“肾结石”事件犹如一声巨雷，所以我午休时总看见他手拿《中华养身保健》翻来翻去……另外偷偷告诉你，美编一刀必买的杂志是《男人装》。

Email 贫僧不是和尚：原来国庆期间的游戏还真够多的，我还好，各位小编们可能就惨了，因为在小编的眼里，这些都不是游戏，是债！（我是真不喜欢“寂寞”这词！）如果真是这样的话，那不是一辈子都债务缠身？这是幸福呢？还是悲哀呢？我还没到那种境界，所以还不懂……

游戏债，是一种主动背负、一有时间就想自觉偿还的债务，这是幸福的部分。不过大多数情况下小编们都负有“限时偿还”的任务，这就比较悲哀了，所以小编们往往都形容这个状态为“痛并快乐着”。如果你也想体验一下这个状态其实不难，推荐你寻找一名很喜欢恐怖游戏但是自己又不敢玩的GF，相信她会每天分配定额任务并逼着你玩下去的……

Email huangzhizhao：军训完就玩上《生化5》PC版，其实也是我的第一作《生化危机》，此前的“《生化》系列”都不敢碰，先不说PS那悠远的3作，就是《生化危机4》我也不敢玩，太压抑了，而且是一个人……《生化5》就不同了，起码多一个人，而且还有那强大的团队后盾，我底气很足地连过两关……在2-3后面的剧情我愣住了，那强大的后盾基本全军覆没……我保存立即Alt+F4。我到底是什么心理，哎，难道我今生与《生化》无缘？

我给你的建议是……先去鬼屋锻炼锻炼。

Email yq8391：看见炎骑士家中小强泛滥，特此讲个真实的故事。9月25日晚，本人Happy完归家，刚一开门只见一小强潜伏在鞋柜上，本人最最惧怕此物，外加修炼空手道的自然反应，想都没想一脚踹在鞋柜上（当时穿的人字拖）不料踹破了鞋柜的玻璃门，顿时血流成河，右脚一大条口子，结果去医院缝了4针！最郁闷的是小强居然飞走了……在此也提醒下炎骑士和各位惧怕小强的朋友，一定要注意安全啊！

在此也提醒下各位练空手道的朋友，一定要注意安全啊！



Email 马文杨：你们中某些人马上就要奔赴他国参加一年一度的游戏大展了，我在此祝贺你们此行一帆风顺。言归正传——要求如下：

①要showgirl照片（保质保量）；
②要各个展台赠品（保全包新）；
③要各类游戏试玩（全机种类）；
④要知名厂商海报（尺寸不限）；
⑤要小岛秀夫签名（签海报上）；
⑥要超薄的PS3主机（日版原装）。

满足上述条件后方可回国，不然……小马很愤怒后果很可怕！等候佳音！早日回来！物品可邮寄！灭咔咔咔！

要求已阅，请到左边的申请台排队等候处理，你的前面还有556426个人在等待。

Email yxznt001：利用TGS或春节合刊页数充裕的机会（也许吧），可以搞个“小编寄语”特大号，让那些曾经在UCG这个集体工作过的编辑，现在还在这里但已退居幕后几乎很少露面的编辑，平时少有机会与读者交流的美编和其他编辑，都来“小编寄语”中露个脸，哪怕三言两语，也会让人倍感亲切。

别看TGS和春节合刊的页数比平时多，其实这个时候也是小编们最容易“爆发”的时候，经常会发生一不小心就超页的事故……当然了，你的建议还是很好的，小编们会好好考虑一下的。

★Email zbw0128：我想UCG的编辑在十一的晚上也观看了国庆晚会吧？当各式各样的礼花在天空中绽放的时候，我越看越有种奇妙的感觉，总觉得这种感觉似曾相识。突然我想到了一款经典的弹幕射击游戏——《怒首领蜂大往生》！

昌江 黄韦华：自从来到大学后，买了UCG，最不爽的就是要把书借给舍友了，因为我有个“护书癖”的怪习惯，用书总是跟没翻过一样的新。给别人翻皱一下疼在自己心里啊！而且还是自己最喜欢看的杂志……不知道有没有哪位读者也有跟我这样的“怪”习惯？

爱书病是一个非常常见典型的病症，克服它最好的方法就是一次买两本，自己留一本，给同学借一本。

本期读者语录 Email 馒头太子：记得纱迦曾经说过玛娜的小编形象上出现个……是件很可怕的事情，不过我认为真正可怕的应该是玛娜脚下出现一群粉红色的……（玛娜回复：……确实很可怕。）

Email abc：前天遇到了一件可气的事，本来骑着自行车上学，可是到了学校拿出手机时发现手机不见了，随后一摸，口袋里居然莫名其妙地出现了一个 6cm 的大口子。我寻思是不是划破了手机掉了出来，便用同学的手机给自己手机打电话，那边人居然说："小子，手机就是我偷的，我盯你半天了！"随后就挂了，一会儿就打不通了。我汗，现在的贼真是厉害，骑着自行车都能偷，陪伴我 9 个月的 N78 就这么丢了。现在借我的亲身经历来警示编辑部各位编辑，年末大作频频，一定要注意财物安全，否则丢了点什么东西就没钱买游戏了。上次在 UCG 看到玛娜买了个跑步机。说实话用跑步机锻炼不是很好，对膝盖损伤比较大，而且锻炼效果不如户外运动，有时间还是多出去吧。

这小偷还真是神乎其技了，不过我觉得他应该是在你停下来的时候(如等红绿灯、停车时)出手的。另外这里也顺便说一下跑步的危害，最近刚从专家那里听来的，特与大家一起分享。就算是慢跑，也会对人的膝盖造成剧烈的冲击，力度大约是体重的 3 倍以上，而这部分冲力全部被膝盖的软骨吸收。如果大家保护不周的话，下半生就会承受着巨大的膝盖伤痛！如果你真想练跑步，选择一双适合跑步的运动鞋是相当关键的！千万不可随便穿双球鞋就上路！

我倒是考虑过户外运动，不过想到到运动时间等各种因素还是放弃了这个打算，当然，更主要的是我不想在晚上 12 点穿着发汗用的大棉袄到小区慢跑吓坏了花花草草们……

最有联想精神的读者

Email Asakura：本人是学美术的学生，对审美的品位自觉不错，个人认为贵刊每期的封面缺少吸引力，海报，封面图画吸引人是基本，美感或意义就是另一方面，暂不提美感和意义，仅仅就从当时某大作，某张图作为封面是否太牵强？更何况选的图大多都不好看，惟一好看的几张之一《GTA4》封面女郎销魂地舔着 BB 糖(可能我有记错)，这样作为比基尼杂志还说得过去，作为游戏书刊，不知道的只会被比基尼控买了大喊上当；要么就是将大作中充满欧美男性荷尔蒙的男主角铺满整个封面，来个充满男性荷尔蒙的怒视之类的(《战神》、《潜龙谍影》、《生化 4》……数不胜数。)广大群众看了还以为是世界性感先生新鲜出炉了呢。

最短暂的游戏生涯回顾

Email 狂乱の忍：我的游戏生涯回顾——可怜小弟我没有一台主机，一直泡 PS2 室，可一年前，我的精神支柱也关门了。如今我只能靠 UCG 来抚慰我心灵的创伤了，在此我祝 UCG 越办越好，这样我才能开开心心地度过没有主机的每一天。

在看到信的开头时以为又将迎来一篇长文，没想到……

10 月和 11 月，"游风艺苑"携手"城寨画廊"

双月最佳评选，大奖成双！



由"游风艺苑"和"城寨画廊"联合举办的系列征稿活动得到了广大朋友的大力支持。经过 Levelup 网友投票和编辑评委们的讨论，9 月份的大奖已经决出，现正式公布如下：




优胜奖(2 名)：Rainbow 数位板(价值 700 元)

获奖者：Aloo (成都) / K.LL (上海)

作　品：《灵梦》/《灵魂能力 Q 版 MM》






优秀奖(4 名)：精品 ACG 周边书籍
("ACG 工作室" 9 月份出品，价值 50 元)

获奖者：Manson (上海) / Aceyu (宁德) / 柱子哥纯爷们儿(济南) / 八望龙崎(广州)

作　品：《街霸 4 全家福》/《凌波丽》/《原创少女》/《游戏王》

本次杂志抽奖获得者名单如下

抽奖一等奖(1 名)：数位板代金券 280 元

获奖者：廖俊杰(广西)

抽奖二等奖(2 名)：《从零开始学漫画》插画教程(价值 22.8 元)

获奖者：汤泓佳(上海) / 王楠(北京)

以上便是 9 月份的获奖情况，在这里需要特别感谢为我们提供奖品的"友基科技"和"ACG 工作室"。

为了对本次东京游戏展合刊进行全方位多角度的深入报道，我们推出了 TGS2009 合刊。而恰逢 10B11A 的刊期，让我们的月度最佳评选有必要进行相应的调整。在与我们的赞助商协商后，我们决定在 10 月和 11 月份推出"双月最佳作品评选"。奖品总额达到通常单月奖品的双倍！下面是具体的设置：



ACG STUDIO 动漫游工作室

一等奖(2 名)

奖品：Rainbow 数位板(价值 700 元)

三等奖(4 名)

奖品：精品 ACG 周边书籍
("ACG 工作室" 10 月 11 月份出品，价值 50 元)





二等奖(2 名)

奖品：《3ds Max/VRay 变形金刚影视效果制作技法》教程(价值 118 元)
+ 数位板代金券 280 元

四等奖(4 名)

奖品：《从零开始学漫画》插画教程(价值 22.8 元)

如各位在本期的"游风艺苑"特大号所见，10 月和 11 月份的参选稿件有 3/4 已经就位。在接下来的 11B 上市时，将会决出最后的 6 名入围者，对自己的实力有信心的朋友别错过哦！而届时，我们将照例将"10 月 11 月双月最佳作品评选"的投票帖在 levelup 论坛的"城寨画廊"版块置顶。同样按照惯例，给自己喜欢的画稿投票，就有机会得到最新的 UCG 和论坛币 LVP1000 点，希望大家踊跃投票支持！

本期读者语录 上海 白少从：在下非常喜欢每期 UCG 里用在"读编往来"里以猫为主题的照片，有卡通的，有真猫的。时而可爱到爆，时而引人会心一笑。
(玛娜回复：谁说只有猫的照片，这一期狗党就重新振作起来了！不对，应该是爱狗党……)



最郁闷的读者

Email Six eleven：相信很多读者都试过因"游戏机"三个字过于醒目，而导致一系列囧事的发生吧？我就深有体会。我是背着我妈买《游戏机实用技术》的，所以我不敢直接把书邮到家里，而是邮到学校……由于我们学校的邮件都是校警代收的，谁知他一看到邮件上大大的"游戏机"三字，就把书直接交到了我们班主任手里，接下来我就免不了一顿臭骂，几经周折才把我那本可爱的《游戏机实用技术》要回来。

现在的校警觉悟居然也这么高？比起上期"雪一样的少年"借着 UCG 与门卫交友的经历，你的遭遇真是让人忍不住鞠一把同情泪啊。

最惨痛的教训

Email taoranljk：我有个朋友为了买 NDSL，饿了一个学期的中午饭，好不容易才攒够钱买到了 NDSL。结果没过多久就被他妈发现并就地正法了，原因是他在厕所蹲了一个多小时……

这个的确太夸张了，就算是便秘也不可能一个多小时。应该化整为零，假装腹泻，以每小时 3 次，一次 15 分钟频率去，这样可保无忧。

只有两个人知道的秘密

Email Dick_iori：这个砖拍之前可能只有两个人知道，但是希望拍完能引起小编们的重视。在"读编往来"第 102 页右下角心情变化最大的读者中，Email 地址明明是我的地址，我还小小地兴奋了一下，结果发现，内容完全不是我写的。不知道是不是有人盗用我的邮箱写的？还是说凑巧有人跟我的 Email 一样了？不得而知啊。

这个……明显是我们搞错了，把你的 Email 张冠李戴到这位读者上面了。这个错误普天之下估计也只有你和那位读者知道了，看来有必要把它曝光。（笑）

★太原 李政霖："怎么就开学了？"这是我最近听到的最多的一句话，我估计他们的心情郁闷到与马里奥大叔的第一种死法一样。

本期最搞笑来信

Email XiaoJ Tang：老看到玩家们如神一般地敬仰纱迦的预知能力，无愧为世界上最接近神的男人（《圣斗士》看多了），其实跟本人一个高中同学比起来就……给纱迦一个平衡的例子，此人马刺球迷，但每每他喊出"马刺必胜"时马刺必然输球——这有什么，很普通啊，跟纱迦一样嘛——别急。后来他知错了，看球再也不喊了，于是那年马刺进了西部总决赛，好不容易憋到了马刺对湖人某一场，只剩几秒，马刺落后，这时打板男邓肯一记打板，反超一分。是的，这时只剩 0.4 秒，没理由会输，憋得不行了的他，于是很激动地振臂高呼："马刺必胜！"可是，湖人除了科比，还有费舍尔，0.4 秒后，球……进了……

另外给玛娜姐一个平衡的例子，X360 买了一年了，目前成就是 2270，惭愧惭愧，找平衡的心理其实就是跟奎爷比美发，跟阿泰尔比水下，跟小岛比眼大，跟平野绫比说中国话。万不可跟星矢比命大，跟 Gouki 比卷发，跟桐生比打架，跟和田比耍诈，跟不知火舞比……

我来帮你补足——别跟不知火舞比胸大！

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.18

看了 UCG 三年，终于鼓起勇气忍受着学校那惊天地泣鬼神的网速打开邮箱敲打出这封电子邮件。UCG 可不可以订购？就像日报那样每到出版日就能拿到。想起上学期学校书店到刊之时我正在考场里与 CET-4 这 BOSS 拼命！战斗结束后无视了饥饿效果飞奔到书店，发现书店里已经一本不剩……我彻底狂暴了！这肯定是那些还不用考 CET-4 或者是下午才考 CET-6 的 UCG 狂热份子下的毒手！CET-4 过了，但结果就是我再也找不到那一期的 UCG！12 月我要征战 CET-6 了，我要成为那下午才开考的那帮人的一份子了！我要狠狠的把 UCG 从那书架上扒下来，然后在 CET-4 结束后在书店门前手持 UCG 闲逛数百个来回！

P.S. 最后问一下，那美女真是玛娜？怎么跟我想像的宅女形象差那么远 =.=

——Email 情绪化左肺

如果中国缩小十倍，你的要求就能达成。主要是因为中国太大了，运输太花时间，部分地区甚至要六七天才能到。此外还有一点没和大家说过，那就是和书刊老板也有关系。有时他们会故意把杂志晚摆上架，因为这样可以让其他杂志多卖几天，否则新的 UCG 一上市就完全卖不动了。至于玛娜那个问题，没办法呀，理想和现实就是有这么大的差距啊……

解析： 和市区内的书报亭不同，学校里的书店在进货时不会囤积同一种类的书刊，而学生读者在购买时又没有其他选择的余地，所以遇到杂志被抢购一空的情况时往往会很郁闷。不过嘛，将这种事情怪罪于客观因素并没有什么意义，重要的是及时总结规律和经验，以保证今后不再出现类似的事情。以这位读者所说的情况，如果当时托付班里其他未参加考试的同学去提前购买，应该就能避免买不到书的情况发生。所以说，与其抱怨还不如多想想其他办法，问题总是能解决的，关键就看大家肯不肯动脑筋了。（笑）

来之不易 如今的大学校园，动辄数万人的规模早已不是什么新鲜事，而校园内的书报亭数量总是和学生玩家的数量不成比例，所以出现买不到杂志的情况也就不奇怪了。虽然有时为了第一时间买到自己期盼已久的杂志，需要"处心积虑"地考虑出刊周期、书报亭营业时间、人流密集时期等各种各样的因素。不过这样买来的杂志，拿到手里也会更加珍惜，不知大家是否会有这样的感受。当然，万一未能买到也不是没有补救的方法，跑一趟市区就可以解决问题，起码小九以前上学时就经常这样。

本期话题：

①你如何度过自己的十一长假？

游戏趣事

深圳 迟鸿洋：玩了这么多年游戏，有很多趣事发生，在此和大家分享一下。

最蠢的事： 5、6 岁时，表哥带我去街机厅，他就玩，我就看，没意思了，跑到一台机器前瞎按。当时 NPC 在游戏里行动，我还以为是自己在控制人物，一直在那里拍到和表哥回家，路上还和表哥说："哥，角落的那台机器不用投币的。"

最缺德的事： 当时 MD 卡带贵，自己买的玩够了就去租卡带玩，有的游戏太好玩了，不想退，就想了个坏主意：把卡带换掉，换上自己不愿玩的，然后退卡。至今这"无头案"警方还未侦破，"犯罪分子"还逍遥法外。

最郁闷的事： 表哥是一超级游戏饭，比我大 6 岁，从小玩游戏都比我厉害，可恨的是我一直都是他的陪练，每当买到新格斗游戏要练招了，他就让我选好人然后站着不动，唉，那感觉糟透了……

最让好友头疼的事： 小时候，和好友阿伦都喜欢玩 MD《真实的谎言》，每人一条命，我挂了他上。每次当我要挂了的时候，就把所有武器的弹药全用完，他接上时由于没有重型武器，所以一条命早早的就没了，好笑中。

最丢人的事： 一夜，在表哥家玩《寂静岭》，当时表哥上班只有自己在家，有一个场景在厕所外听到惨叫，随之进入，发现没人也没怪物。当时不知道为什么心里惊了，又想小便，但不敢去厕所，整整忍了一晚上，唉，谁设计了这个场景啊！害我差点忍出前列腺炎。

看了你从童年开始的游戏经历，我总结出来一个趋势——从游戏菜鸟到老玩家，就是从被人欺负过渡到欺负别人的过程。

本期读者语录 枣庄 梁玉：本人发现给 UCG 写信真是太超值了！我就往编辑部写过一封信，然后我就中了一个三等奖，最让我想不到的是前几天竟然又收到星夜寄来的明信片。唉，你们真是好人啊。（玛娜回复：唉，这一切都是人品啊。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

莱仕达™ 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供



3名 本期大奖

莱仕达 魔音吉它（支持 PS2/PS3/Wii）



一等奖 3名

莱仕达 Wii 专用双星座充



二等奖 3名

莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄



三等奖 5名

莱仕达 PSP 金刚盔甲

本期特别放送 10名

各类电玩周边（随机抽取）

9B 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 魔音吉他（支持 PS2/PS3/Wii）

上海	陈思颖	济南	周承邦
昆明	许 皋		

一等奖 莱仕达 Wii 专用双星座充

南昌	徐 敏	珠海	赵文箐
赤峰	杨 琦		

二等奖 莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄

淮南	刘文彬	广元	徐晓晨
桂林	陶 媛		

三等奖 莱仕达 PSP 金刚盔甲

南宁	蔡佳廷	西安	夏 田
上海	胡昭斌	遵义	张法南
广州	黄铭熙		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

惠州	陈小琪	秦皇岛	王冠民
淄博	冯佳	九江	王杰
沈阳	黄旭超	北京	吴茵梅
安阳	李成	天津	臧铉
南京	潘立维	无锡	赵宛宛

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对本期的 TGS 报道满意吗？请将你的意见和建议告诉我们。

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《萌萌美少女系列三国名将 · 战国美姬》，定价：28 元；《最终幻想Ⅶ 全系列艺术设定资料集》，定价：28 元；《红莲之王官方画集》黑、白，定价：76 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2 辑，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、35、36、37 期，定价：15 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌 · 桌游》第 2 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、105 ～ 114、118、119 辑，定价：9.8 元。《掌机王 SP》第 103、120 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，《NDS 专辑 VOL.4》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 19、21 ～ 23 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～ 228 期、总第 233 期～总第 235 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期、总第 236 · 237 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 34 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9、10、13、19 ～ 22 辑，定价：9.8 元；第 26、30 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 6 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



读者交流 问题小卖部

硬件 HARDWARE

@ 我的Wii Motion Plus买了不到一个月，一开始很好用，但是自从手柄没电换了新的电池后问题就老是出现……比如在《Wii Sports运动胜地》一开始要平放手柄不动来检测Wii Motion Plus的连接吗？我按照要求操作后点击“OK”正常游戏，不过大约40～50分钟左右系统就会提示要重新匹配Wii Motion Plus，有些时候甚至1个小时会提示4次以上，这到底是怎么回事啊？顺便说一句，我在朋友的Wii上也试验过，情况和我家一样……[zhangkai]

由于你已经在朋友的机器上试过相同的操作，所以基本上可以排除主机故障的原因，建议你先确认自己的Wii遥控器手柄以及Wii Motion Plus都没有出现人为损坏（例如从高处掉落，受到猛烈撞击等）的情况，因为Wii的控制器里集成了不少精密部件，而如果问题依旧的话，你还可以更换两节新电池来进行测试，因为使用组装电池包也有可能由于电压不稳出现你所说的情况。

①今年6月份入手了双65纳米Arcade版X360，内置256MB内存和自己换的120G硬盘，不过最近在玩《忍者龙剑传2》时出现了好几次在死亡后画面突然停住不动，按住手柄上的导航键也没有反应的情况。最后只能按机器上的出舱键把光盘直接退出，之后主机就恢复正常了，再重新读取光盘还能进入游戏，这究竟是主机还是D版盘的问题啊？难道这就是三红的前兆？②我买了一个手柄充电包，第一次使用是应该把它的电量用光再充电好呢？还是直接充电6个小时？（初始电池的电量是满的）[北京 张健]

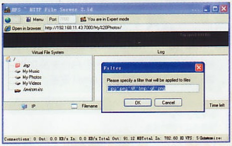
①关于“《忍者龙剑传2》的死机问题”其实早在游戏发售后不久官方就发表了声明，这属于游戏自身的问题，与主机以及光盘无关，你可以在已经联网的条件下运行游戏并更新官方的补丁就能避免类似的情况发生。②如果你购入的充电包初始就已经是满电量，那么在第一次使用时最好还是将电量耗尽再进行充电，另外由于目前充电设备都已经普遍采用“锂电池”，原来所谓的“记忆效应”也不再适用于它，所以只要了解其寿命主要受充（放）电的次数影响，养成每次都使用到低电量（系统会提示连接USB线充电）再充电的好习惯就可以了。

@ ①我在朋友家用他的PS3登陆我的账号，之后在游戏中取得的奖杯算不算我得到的呢？我回家再继续用我自己的机器玩，之前取得的奖杯还有吗？还是说我必须用自己的机器玩才可以？②我看网上很多人喜欢合购，请问这与一个人购买有什么区别吗？没有的话，岂不是大家都应该合购，钱少花很多……③最近在PSN上买了一些游戏的追加内容，不知道它们通常都是保存到哪里的呢？比如我花钱买了《街头霸王IV》的服装和《生化危机5》的对战模式，之后我把它们的硬盘安装文件删除了（游戏存档保留），那以后要玩是不是又得重新购买？[snake_jecht]

①PS3游戏的奖杯是只和你玩游戏时所使用的账号相对应，和你是否使用自己的主机无关。如果你是在他人的主机上使用自己的账号获得奖杯，那么在离开前一定要记得在已经联网的情况下，选择XMB界面“游戏”下的“奖杯收藏”将奖杯信息与服务器同步，这样你再返回使用自己的主机进行游戏时，选择相同的选项就能看到曾经获得的奖杯了。②由于PSN的付费下载内容最多可在5台不同的主机上下载（同一台主机没有下载次数限制），所以很多玩家为了节省开支才会提出“合购”的想法。不过这样虽然能省钱，但多人合购时往往会使用一个公共账号，有潜在的账号安全问题，而如果付费者的信用卡存在恶意透支或拖延还款的现象，索尼官方还会禁止该账号登陆PSN，为后续的使用造成很多不必要的麻烦，所以除非你能找到几个自己信得过的人一直使用某几个账号来进行合购消费，不然晴天并不建议你这样做。最后再提醒你一点，与不同的人组成“合购团队”很容易遇到“达到创建账号上限”的尴尬（一台PS3主机上最多只能创建16个PSN账号）。③无论是游戏自动更新还是下载追加内容，它们都会自从整合到之前安装到硬盘上的游戏数据中，所以你删除硬盘安装文件但保留游戏存档的办法并不能保留追加内容。当然即然你已经购买了付费内容，那么服务器会自动记录你的账号信息，之后只要使用相同的账号重新下载并不会再收取费用。

①前几天下了一部全高清电影想把它拷到PS3里却遇到一个问题，本来想通过移动硬盘拷贝到PS3，但是由于移动硬盘的格式是NTFS，无法被PS3识别，FAT32的格式又不能拷贝超过4G的文件，所以最后只能到网上搜索解决办法，无意中发现一个可以实现PS3连接PC，并能传输超过4G文件的小软件“PS3 Portal1.0”。我按照使用说明操作，结果发现说明上说“PS3端只要用网页浏览器直接访问PC端的IP就行了”，可我怎么试都是无法访问显示空白页，到底是哪里出了问题呢？②前段时间购入了第三台日版X360（出厂日期2009.5.21），但最近有时候开机电视屏幕会提示“不支持模式”，之后把X360关掉再开就好了，请问是什么原因呢？[江苏 周彤明]

①“PS3 Portal”向PS3传输文件的原理和我们之前介绍过的“TwonkyMedia”比较类似，只是使用时推荐让电脑和PS3都连接同一个“热点”，或使用路由器保证电脑和PS3在同一个局域网内，不然有可能会出现无法正确连接的情况。运行软件后系统会自动检测目前电脑端的IP地址并显示在主界面上方的“Open in brower”栏内，接着在左侧框内会看到对应音乐（My Music）、图片（My Photos）、视频（My Videos）的选项，鼠标右键单击它们选择“Edit resource”可以添加对应格式的文件（如果想添加其他类型的文件，右键单击后选择“Files filter”可自己输入文件格式），最后再在PS3上使用“网络浏览器”输入前面的IP地址就可以看到刚才设置好的文件，单击后选择保存即可。②出现“不支持模式”的提示通常都是由于X360默认的输出格式与电视不兼容引起的，解决的最好方法就是先让主机进行09年的“夏季更新”，之后在“系统设定”→“显示器设定”下会追加“显示搜索”的选项，选择“停用”即可在每次开机后跳过主机对显示设备的检测，直接输出与显示设备兼容的最佳格式（不存在以上问题的玩家不建议停用“显示搜索”，否则有可能会使系统默认输出的图像质量下降）。



▲添加文件类型都统一使用“*.xxx”（xxx为文件后缀名）的格式并用英文的“.”号隔开。

游戏 GAMES

@《无双大蛇Z》里“无双大蛇剧本”四个国家最后的外传怎样才能出现？游戏中“无双大蛇”和“无双大蛇 魔王再临”两个剧本里的角色可以通用吗？[hengfu_tu]

蜀8章外传的出现条件是在蜀7章的“江户城の战い”中，当触发“炎上”的事件后两分钟内逃出城外，建议玩家进入天守后立即清掉附近的将领，再带着我方全体武将逃离；魏8章外传的出现条件是魏7章的“山崎の战い”中，在妲己叛变后的1分钟内将其击败，可以调最低难度并一直跟着她行动来保证万无一失；吴8章外传的出现条件是在吴7章的“小牧长久手の战い”中，战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权，推荐先打倒右下角的牛金开门，然后往左消灭郭淮打开小牧城门，最后在城中消灭所有敌将实施营救；战国8章外传的出现条件是在战国7章的“五丈原の战い”中完成千人斩，不要放过视线中的任何一个敌人即可。最后游戏中两个剧本的角色是可以通用的。

本期读者语录 惠州 徐敬连：光盘很久没换新意啦！我希望可以加进小编们在制作UCG的过程或者是制作一款游戏的过程！这样才是实用技术嘛。晴天回复：好吧，经所有小编一致鉴定，你的确很八卦（笑）。

《灵魂能力 毁灭宿命》中我在快速对战模式里遇到了艾米，不过因为自己造的角色用的也是艾米的剑，所以她发出的一招我死活也没按出来过，所以想请教一下具体方法。这个招式是“→（长按）B.A”（通常打出这招只有接A那一下攻击判定身上会闪光，也就是JUST连击），但电脑的AMY可以直接“→（长按）B”就可以身上闪光，再加上闪光的动作特别快，电脑还和上面那招组合起来连我，到底这个起始招式怎么才能按出JUSE判定呢？［王唯］

你说的这个招式不是JUST技，而是最速技，一开始必须以很快的速度输入66B，6和B要同时按下，之后的A可以稍慢。这一招是艾米的主力技，不能熟练掌握的话就无法把艾米的实力提升到新的高度，再努力试试看吧！

最近因为PSP的**《偶像大师 携带版》**想给PSN账号充值，但是想到以前在PSN下PSP游戏的试玩版时都需要5.03系统才能运行，所以想问问付费购买**《偶像大师 携带版》**的道具是否会因为系统版本不够而不能使用呢？（因为游戏一开始没被破解时是要求5.05系统才能运行……）［神无月の祈］

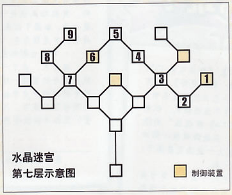
尽管游戏已经破解，但是要想购买本作的道具首先必须登陆PSN，而和PS3登陆的情况相同，在这之前系统会强制要求玩家升级到目前最新的官方系统版本，所以也就不存在系统版本不足而无法使用道具的情况。当然这样做的直接后果就是你无法再使用自制系统，短时间内也很难找到降级刷机的方法，请务必三思而后行。

现在自己已经将**《如龙3》**全部88种奥义必杀中的87种达成可，唯独武器类奥义的最后一项一直无法成功发动，看网上的攻略说是持双手武器发动的近身奥义，不过我照做了但结果不是……眼看就差最后一步了，不能因为这样而拿不到“喧哗神御守”啊，这招究竟要怎么发啊？［biomonkey444］

你所说的“カリの极み”必须在装备“カリスティック”的情况下，保证自己的怒气槽处于蓝色状态再靠近敌人按△键发动，如果已经到达红色状态反而会发动“必杀剑·二天”，估计这也应该是你屡次尝试都不成功的原因吧。

最近在玩两款RPG遇到两个问题想请教一下。①**《最终幻想XII 黄道十二宫》**中我想挑战オメガmk.XII，但在水晶迷宫中我打开了“アリエス1号门”和“タウロス”的制御装置，却怎么也找不到对应的门，它们到底在哪啊？②**《银河游侠 导演剪辑版》**中的通缉犯“古城の妖精”需要的斧头在哪里能弄到？我就差这一个就完美了啊！［变革者00］

①水晶迷宫的构造是整个游戏中最复杂的，为了你能更直观地理解前进的方向，以下就给出“タウロス”制御装置所在楼层的示意图，你只需要沿路前往地图上标记的地点使用传送装置，然后沿路前进就能顺利见到オメガmk.XII了。②“古城の妖精”所需的道具为“ジパングの斧”，你可以先在“ゼラード”的武器店购买4把“ゴールデンアックス”，然后将两把武器合成得到“ゴールドクレスト”，再使用1把“ゴールデンアックス”与其合成得到“ジェネラルゴールド”，最后将剩余两把武器合成即可。



最近好不容易通关了**《生化危机5》**，但是参考之前买的所谓的“核心收藏攻略本”却发现一个问题，就是书里说只要通关就可以开启设定无限弹，可我没有在特殊设定中看见无限弹，只有三个问号，这到底是怎么回事？另外书上说只要任意难度通关就能获得克里斯和谢娃的第一套隐藏服装，而我却没有获得，难道哪里出了错？［callofduty4］

游戏中的无限弹药是按照每一种武器分开计算的，只要你保证一周目已经通关，接下来随便选择任意章节进行游戏累计金钱，便可在商店里购买，并不需要进行额外的设定。而隐藏服装则是在通关后自动获得，只要进入特别设定（Special Setting）手动更换即可。

我想请教一下**《蓝龙》**里一个迷你游戏的成就，就是在梅卡德里的关门小游戏中，我不管怎么关都会有一只出来，手都按酸了还是不行……请教一下是不是有什么规律或技巧呢？比如之前是不是不能去打梅卡德机器人之类的？［osiris0612］

成就“成功关闭大门”与你之前是否消灭梅卡德机器人是没有关系的，而要确保顺利完成任务，建议你最好将手柄放在一个固定的平台上，然后再快速点击“A键”即可。



整理本期邮件时无意中发现了一个很有趣的问题，一位署名Bios的读者最近连续发来几封邮件询问“《横行霸道Ⅳ》封面女郎是否在游戏中出现过”。首先晴天要在这里佩服一下你对游戏细节追根问底的钻研精神，不过事情的结果估计就要让你失望了，因为经过自己多方求证，你所提到的那位“舔棒棒糖的美女”其实只是作为游戏的概念宣传人物，并没有实际在游戏中出现过。最后晴天在这里也欢迎各位读者大人继续提出各种与游戏有关的问题，即便是没有涉及到游戏攻关的具体内容，只要你的来信够精彩，我们也是会在“读编往来”栏目和大家分享的哦！

因为最近要购入X360，所以想请教几个问题。①如果买日版的话，随机器附送的D端子线能否在国内电视上使用呢？②家里有一台42寸的创维液晶电视，有高清接口但并不是真正的1080p，只能兼容1080p，用它看杂志附送的光盘感觉还没有电脑上清晰，那如果这样一台电视再加上D端子线是否会影响画面呢？电玩店老板一直告诉我随机器附送的D端子线很不清晰，应该购买一个组装的高清线，他还说组装与原装只是寿命上有差别，事实上画面是一样的，这是真的吗？［京京侠］

以上这位读者的问题很具有代表性，无论是视频线材还是显示设备都是购入高清主机玩家普遍会遇到的问题，因此为了帮助大家更有针对性地挑选适合自己的主机，接下来特别针对几个容易混淆的概念进行解说：

D端子与高清

D端子是日本专用的一种视频接口，根据编号的不同分别对应不同的视频格式。但由于目前国内市面上销售的电视或显示器（包括日本进口品牌）都不具备D端子的连接端口，所以购买主机时附带的D端子线材其实并没有任何用途。

编号	视频格式	分辨率
D1	480i	720×480
D2	480p	720×480
D3	1080i	1920×1080
D4	720p	1280×720
D5	1080p	1920×1080

兼容与支持1080p

很多商家在销售显示设备时往往都很喜欢拿“兼容”和“支持”1080p来做文章，如果你认为这两者没有任何区别，那就大错特错了。“兼容”只是说明显示设备能够显示1080p的画面，但实际的分辨率由于不可能达到1920×1080，所以清晰度自然也会大大折扣；“支持”则表明显示设备能够输出“全高清（Full HD）”的图像，在挑选时玩家一定要仔细询问。

组装与原装线材

组装线材从理论上讲和原装线材总会存在一定的差异，这主要体现在输出图像的效果和抗干扰能力，但另一方面，做工较好的组装线材往往仅靠肉眼很难分辨它和原装线材的差异，所以对于资金有限的玩家来说不失为一个购买的选择，只要记得购买前在实机上试一下总是没错的。

本期读者语录 沈阳 王天博：我去年10月买的PS3加《GTA4》，上个月因为实在坚持不住PS3游戏的高昂费用（本小弟是学生），很内疚地转投了X360的怀抱，因此损失了《战神3》等独占大作，你们说我傻不？晴天回复：这是很多学生玩家都会面临的问题，玩什么主机并不重要，重要的是要保持热爱游戏的心！

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



· 人生最大一次聚会

9月29号，我结婚了。十多年没有见面的各路亲戚朋友汇聚一堂，某些场面令人百感交集。当年，我还在读大二，舅舅的女儿刚刚出生数月，被严严实实的裹在被子里，没想到如今都长成了体校的大姑娘……苍天，我老了不是一点半点啊！

· 猫刚狼

"妞妞（我爸养的猫），过来……过来撒……"，在家有天晚上无聊逗猫玩，猫睡在电视机上好好的，突然抬爪就是一下，瞬间在我手指上留下一道口子，血涌了出来。以前，我一直觉得金刚狼在《X战警》中是弱角色，这下稍微改变了我对金刚狼的看法。

· 百年古刹的悲哀

回老家，去了一趟小时候最喜欢去的大寺庙，结果被恶心到了极点。现在古寺的管理一塌糊涂，看不到和尚，没有缭绕的香火，只看到一群群游手好闲的中老年妇女在各个售票点收这样那样巧立名目的钱。最悲哀的是观音菩萨底下，几个太婆还在捧着铁盆吃着热干面。你们还有人管没人管？怎么可以没素质到如此地步？快来人把她们拖走啊！

本期个人签名

最新名词解释：CEO= 首席娱乐官



赛车游戏年，《尘土飞杨2》、《极品飞车13》、《GT赛车 PSP》、《机车风暴 极地先锋》，还有马上要来的《极限竞速3》……怎么玩得过来哟！

《GT赛车 PSP》虽然没有了生涯模式，但是玩得还是非常投入。这款"《GT4》移植版"的很多设定都有着这样那样的问题，不过游戏核心部分的感觉依然如故，在熟悉的赛道上一遍遍兜着圈子，似乎在回忆过去某段时间的生活一般。

PS3版《辐射3》美版的下载包终于出了，幸亏当时买的是美版。"断钢"DLC买下来用两天时间把后续的内容打完，要说剧情，那是有点儿扯，怎么就死去活来的没完没了呢？不过这种超强火力的持续作战在正篇无缘相见，终于在下载包中满足了玩家的愿望。在敌人基地中的某个大厅内对付一个全副武装的英克雷长官级人物，四周有数个炮台支援，让我回忆起《辐射2》的最终战，什么时候才能再玩到那样纯正感觉的游戏呀！

本期个人签名

能升到30级的感觉真好！没时间玩MH3了！



1. 都开播了！都开播了！9月的美剧都开始播映了，这是一个幸福的开始，也是一个痛苦的开始……记得不久前有人痛苦地告诉我：三年前，我追4部美剧；两年前，我追13部美剧；一年前，我每天平均要看3集美剧；现在，我的电脑里都是没有看完的美剧……老剧一直不肯结束，新剧仍在源源不断地开播，这就是越压越多的原因，我现在也很能体会这种苦恼……

2. 受到D·S与编辑部一些桌游爱好者的怂恿，我最近开始对桌游产生了一点兴趣，不过由于时间和精力的关系，迄今为止最大的进展就是在PC上和电脑一起玩《卡卡颂》……这和玩普通游戏有什么分别嘛！自己忍不住都想鄙视自己……

本期个人签名

连续一个月每天早上8点起楼上开始装修钻孔、砸地，我居然醒都没醒一次……



Ⅰ十一长假一天也没法闲着，日夜颠倒地忙完TGS合刊之后，又得把答应老婆孩子的事儿一件一件办上，而现在的大作动不动就往一百小时以上整，这快餐游戏果然有其存在的必要啊！另外，上半年PSP坏掉了，只能用来当MP3，一直也没心思想着去修。现在看来，我是不是该庆幸"PSP坏得正是时候"呢？头大。

Ⅱ我十分佩服那些美式日式、各类型通吃的玩家，因为他们可以接受不同的风格，接触更多的优秀游戏，个人体验和阅历自然更为丰富。当然，这样的话需要付出的时间可能是一般玩家的两倍或更多，在其他娱乐形式上能够支配的时间就少了。那这样是不是又得不偿失了呢？头大。

Ⅲ爱因斯坦说："时间和空间其实是不存在的，它们只是人们的一种错觉。"要真是这样，为什么"明天就是截稿日，可我手里还有东西没有做完"的感觉却这么真实呢？头大。

本期个人签名

能拿下《忍龙 Σ2》白金的人都是神！



◆TGS之行，吃住行和去年几乎一样，相当省心。不过每年都是在最后要离开的那一天才会发现某个"新鲜事儿"，去年最后一天晚上发现原来酒店是有那种免费温泉浴的地方，于是今年每天都要去泡一下，非常解乏；这一次临走的当天上午发现这家酒店的50楼居然有一个餐厅，景观那是相当好，而且价格也属于可以接受的范围，更重要的是可以直接看到TGS会场，如果在那个地方拍摄TGS入场的人流……明年吧，明年。

◆我们住的酒店叫"东京湾"，东京湾离我们也就不到10分钟的步行路程，途中还有一个巨大的棒球场，临走的当天早上特地去了这两个地方。那片海滩还未开发，海滩上除了前晚留下的涨潮痕迹之外就只有大片大片的海鸟。天气不错，能见度很高，可以看到远远的海岸线的那一边一些高楼大厦的轮廓，很有那种让人"心生向往"的冲动。

◆《猎天使魔女》比预想中的还要棒，绝对是动作游戏玩家的福音。在会场上也终于"逮"住了神谷英树，从而完成了"Capcom原第四开发部游戏制作人全收集"，说起来那帮人现在除了小林裕幸之外几乎都已经离开Capcom了，啧啧啧。然后又在酒店的便利店里遇到了冈本吉起，我祝他的游戏共和国好运，他很开心。

◆【学车记】……国庆驾校放假中……目标是在11月中旬把这件事搞定！

本期个人签名

●10月游戏计划：《未知海域2》+《铁拳6》+《猎天使魔女》+《PES2010》……天呀……



★由于国庆中秋双节都是在加班，为了能够自我制造一点节日气氛，只能在这两天的中午特地选择了两家比较符合节日特色的饭馆。国庆那天去的是湘菜馆，周围墙壁上挂满老一辈领袖们的头像；中秋那天去的馆子比较普通，不过和LP一起吃了盘夫妻肺片（*^_^*）也算是勉强与团圆和美的主题沾了点边。

★这几年都是选择国庆之后休年假外出旅游，一来是人少玩得尽兴，二来是交通住宿费都便宜许多。秋天是一年中最适合出游的季节，气候宜爽、雨水不多，要是老呆在室内就太浪费了。

本期个人签名

旅游摄影计划始动！

本期读者语录 Email jacky102021021：请问，频繁交易PS3游戏是喜还是忧？个人感觉是资金不充裕的表现。长期以往我觉得不是一件好事。（纱迦回复：我觉得蛮好的啊，这是个省钱的办法。当然如果你资金充裕的话，自然就用不着了……）



△上期纱迦的小编寄语开玩笑说：如果TGS一直在9月底举办，我们这辈子都别想放十一长假了。其实"你们休息我加班"也不是没有好处，比如坐公交一路只有司机和我，比如KFC总能买到最稠的牛肉蛋花粥，比如中午下楼吃饭无论多晚都不用担心抢不到座位……人生难免悲哀，但一定要学着自己找乐子。

○每天从TGS会场回到酒店后，最爽的一件事就是能到酒店四楼的"风呂间"去泡一泡温泉，热乎乎的"汤池"对缓解疲劳有着非常大的帮助。不过今年还发现个新鲜事，原以为温泉应该都是热的，结果在这里找到一个"爽快汤"，里面是冰水……斗胆下去试了试，果然是激爽无比，并且在泡过冰水后再回到热水里，会感觉全身的毛孔都被炸开了一样，果然爽快！（可惜回国之后就再也享受不到了……残念……）

×很遗憾，因为这样那样的一些不可抗拒力的原因，在多方几经努力之后，今年VGL上海站的演出不得不最终取消，但是上海的朋友们也不必太心急，明年的VGL演出肯定不会错过上海。而且今年我们还有佛山站的演出将在12月份进行，有关演出的详细情况请广东地区的朋友请密切关注再志的相关报道！

□看到这期杂志的同学应该也已经看过了本期DVD吧？其实关于现场报道还有点小花絮，因为时间关系来不及做到DVD里面，等杂志截稿后我会把这段花絮放在我的博客上，欢迎大家来踩。（博客地址：http://blog.levelup.cn/members/polygon）

本期个人签名

我在东京，你在北京。



《泪洒三重冠外传》想要拿到白金还真不容易，基本上没有70小时还搞不定，目前的奖杯进度67%，游戏中的几个奖杯条件实在是太苛刻了，看样子我要被游戏玩了。《TOV》进度目前顺利，听朋友说UK难度隐藏BOSS的攻击力有7500，随便一招使能秒人，而且无法对其施展无赖技了，不过万能的狗狗还是能照样无伤过。另外《三重宇宙》的奖杯列表已经公布了，三个字——放弃了……

最近终于找到了一家比较适合我口味的餐馆，每隔几天就会光顾一次。不过当我介绍其他小编前去品尝时，大家都说不怎么好吃，此时我也只能感叹我的口味比较"独特"吧。

由于截稿在即，所以没能够看到米仓千寻真是太遗憾了，她可是我最喜欢的女歌手，没有之一。当初看《高达第08MS小队》时就被那首《暴风雨中的光辉》所折服，至今还记忆犹新，不过6号的演唱会肯定能赶上……

本期个人签名

时间不够用了……



★这次TGS之行对自己的触动挺大，努力的目标也一下子多出了很多。展会上除了对新作、对业界有了更真切的体验，能近距离接触自己喜欢的声优也是件很幸运的事情。（暴露本质……被抽飞）

★错过《苍翼默示录》街机版新作的公测虽然很遗憾，但对游戏本身的期待却可以因此而得到保质。新作中增加的两个角色目前来看有点不过不失，不过老角色的性能倒是进行了不小的调整，希望能够新作早日登陆国内街机厅。（谜之声：家用机版也快来吧……）

★10月新番中的预计要追的动画已经列入了自己的时间表，而《黑之契约者》和《纯白相册》这两部作品的第二季以及《真恋姬无双》是小九期待已久的，个人觉得值得向大家推荐。

★虽然这么讲有点夸张，但小九在最后还是要对大家说：第一次亲临TGS现场所带来的心灵上的撼动，是绝对无法用语言和文字描述的。

本期个人签名

最充实且幸福的一周。



★最近晚上吃饭的小团伙有所扩大，因此也去了一些平时不去的饭馆，结果就是有两次中奖（我们把等半个小时吃不上饭称为中奖），并拉了三天肚子。前者事小，后者事大。回想在日本的时候，无论多么奇怪的东西，吃下去都不用担心会拉肚子，而在这边呢？我就不多说了，像地沟油这种众所周知的事情，说也白说，埋着头继续往下吃吧。

★4月开播的动画《咲SAKI》终于结束了。老实说这是最近几年来我看得最开心的一部动画，部分集数翻来复去地看了不下十遍，这是前所未有的事情。究其原因大概是自己特别喜欢赌片吧！（汗）最后一集最后的全国篇预告看得我是热血沸腾。这里也推荐给喜欢麻将／赌片／体育漫画／百合的朋友，只要你喜欢以上任意一点就不应该错过！

★我的年末游戏狂潮自《忍者龙剑传Σ2》开始。挑战模式实在是太华丽了，超忍难度的风神雷神血神一起上，别说打过，就连活15秒都很成问题。我觉得这已经不是自虐的问题了，而是——"是男人就活过30秒！"。

本期个人签名

网通还是电信，这是个问题。



★看阅兵

本次国庆阅兵创下的几项记录：

国产预警机第一次参加受阅

女飞行员第一次参加受阅

国产第三代战斗机第一次参加受阅

国产巡航导弹第一次参加受阅

三军女兵混编受阅

☆折腾

人有的时候就是穷折腾。好端端的一个花园，非要挖成坑！别说我没有经济头脑，我完全理解地产开发商渴望赚钱的心情。不过既然知道挖坑打地基盖大楼，那么就也应该知道"天有不测风云"。一场台风让大坑变成了水塘，死水变成了臭水，周围的邻居们都要忍受熏天的臭气，这又是什么道理呢？有人管没人管啊！

本期个人签名

阅兵虽然精彩，但是没能看到最新的歼-10B型和武直-10武装直升机，可惜啊！



★上个周末正好赶上书城成立五周年，于是和好友相约去淘点好书回来慢慢啃。起初我们都各自有的放矢地寻找自己感兴趣的书籍，后来便到处溜达，连"菜谱"、"网络小说"等非主流的书籍都没放过。不过也就在这个猎奇的过程中，一本藏身与历史丛书之间"常识读本"彻底将自己雷得外焦里嫩，不但书籍的名字是《农民必须知道的365个历史常识》，把书翻过来还发现这原来还是一个"农民常识系列"，我是应该佩服这位作者的诚恳，还是应该为这种将读者分门别类的作法感到可笑呢？

☆由于今年的国庆正好赶上中秋，所以很早就拜托朋友从云南寄来久违的"云腿月饼"大快朵颐，而在这里除了感谢这位朋友外，也给所有读者送去迟到的节日祝福，希望众小编为大家精心炮制的TGS大餐能让您感到满意。

本期个人签名

同心协力 共度难关

本期读者语录 Email 马：TGS09结束了，前线的小编们辛苦了，在编辑部坐阵后方支援的小编们也辛苦了，期待华丽的合刊。（纱迦回复：帮你加上一句，还有我们的画手也辛苦了，这次他们可立了大功哦！）

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

TGS 东京电玩展已经圆满结束，丰富的试玩、影像和游戏的最新消息让所有玩家精神鼓舞。相比每年的 E3，TGS 上公布的猛料其实并不多，这个以玩家的体验为中心的展会在玩家的心目中又是什么样子呢？今年的 TGS 开始之前和结束之后，雷电分别在 levelup.cn 论坛开贴，开始前是“畅谈期望，让未来有个盼头；预想可能的失望，给不久即将到来的悲剧打个预防针。”结束后是“记录下 TGS 上的精彩瞬间！亦或失望和无奈……”那么就让我们一起看看玩家是怎么说吧！

近日其他游话好说的帖子

fightboy 烈 &wrtyui LZ

前不久有“硫酸脸”之称的著名游戏制作人板垣伴信在谈到日本游戏行业的时候表示：“日本游戏业现在走的是 400 年前的道路（指闭关锁国），要是再不改革，就会像日本的电影一样。”

而最近 Capcom 的稻船敬二同样表达了自己对于日本游戏业前景的担忧。据说是因为他不满《丧尸围城 2》必须出现在 18 禁展区，所以拒绝参加 TGS。在 TGS 会场外的《DR2》自己的试玩 Party 上，他做了如下的发言：“我想问问大家觉得今年的 TGS 怎么样？老实告诉我。”然后他伸出了倒立的大拇指，“从我个人的角度出发，当我在 TGS 会场上转了几圈之后，我说‘兄弟，日本完蛋了，我们的游戏产业就此完结了’，不过虽然咱们都知道游戏产业已经完蛋了，但是 Capcom 还在尽自己最大的努力做出了非常 NB 的《DR2》这样的作品！”在旁边的小胖子的鼓动下，台下一片欢呼声。

补充一下名越稔洋在初生计划座谈会上的发言：“高清游戏在日本卖不好，但是正因为卖不好，所以要去开发，让其卖得好！”



genesisx：名越这句话让我看到已经变成爹爷们的世嘉里还未熄灭的真爷们之火！

宫崎书店：稻船没有出席 TGS 的官方活动，是不是因为《DR2》被划分在 18 禁不知道，但是肯定是不高兴了，在 PARTY 这种场合说点气话也算正常。

古马英树：你们不是游戏制作人不懂他们的心情，要是看到同行比自己更有本事更出色，在这残酷现实的社会里真的倍感生存压力！

无鸡蒜 LZ

Turn 10 的《极限竞速 3》游戏总监 Dan Greenawalt 公开发言说：“目前没有什么做到《极限竞速 3》的拟真度。我玩了许多赛车游戏，包括 PC 的，今后几年我们将不会看到有什么游戏能达到我们的高度。”

ghsyterry：游戏还是不错的，Turn 10 敢这么说肯定有底气。

lqp7777：这个大家都早就认同了，改无可改。

展会前好期待

wwwasd

想看到 Wii 的降价，《怪物猎人》PSP 版的公布和《ZOE》新作。

devilcraft

马里奥和耀西新的银河之旅！奎爷和宙斯的大战影像！士官长激情登陆致远星！

solidrx

重点游戏的试玩感受，游戏制作人的采访，采访日本玩家对三大主机之战的态度，三大势力的“你来我往”，当然最后少不了养眼的东方 Show Girl 啦！



wjm47196 LZ

最近暗荣很活跃嘛，全民无双要来了啊！

《特洛伊无双》已经公布，而且新作预备中，大家纷纷猜测是《北斗无双》。这么下去，估计《圣斗士无双》也不远了，毕竟动画版权在 Sunrise 那里，Sunrise 上面是 BANDAI，NBGI 又跟暗荣搞过《高达无双》，这么下去，我估计 NBGI 旗下的动画都可以搞无双嘛……什么？你想要凉宫无双？没问题，反正京阿姨那么会圈钱，无双一下无所谓嘛……

鸠山由纪夫：无双美

woayouxdji：葫芦娃无双……

リオン：全宇宙都无双了，KOEI 打算把能无双的都无双了。

csiny：继续在日本市场死守无双吧，不然都不知怎样生存下去了。

艾斯歪呜呜呜：“改无可改 3”已经处于无敌状态了。

fickdichN：3 代就改无可改了，那 4 代呢？不出了，不改了？还记得当年贝奥武夫超越战神的笑话么？

夜孩子

看 TGS09 平井一夫基调演讲如何带领薄版 PS3 和 PSP go 吹响反击的号角。

看 TGS09 日式游戏接连劈腿并推出更完美的游戏倒戈 SONY 后，微软将采取什么行动抓住日本乃至亚洲玩家的心。

看 TGS09 高清机携手降价并大作连连……老任还能如何挖掘 Wii 这台印钞机的游戏性潜能来抗衡。

看 TGS09 游戏界新的一轮三国争霸。

展会后好好说

forlove80

《生化危机 5》推出导演“奸计”版对我来说已经是很震撼的消息了。高清主机的体感控制器已经离我们不远了，虽说这次的奸计版其实和《生化危机 4》Wii 版理论是一样的。但是，起码能让我们有个盼头，不再是云里雾里了。

烧房队长

最可恨的是《Bio5》要出“奸计”版，要知道我才刚入手《Bio5》啊，真骗钱！

伟大的 belmont

有《GT5》、《未知海域 2》、《GOW3》、《MGS PW》，满足了……

魂～菲利普

1. 我对 PSP go 售价如此之高表示失望；
2. 看了 Couki 的《猎天使魔女》试玩报告后，我激动了！首发入手！
3. 总体来说，TGS 没给我带来太多的激动，但也绝谈不上失望，就像它的宣传口号，TGS 是玩家的盛会，实实在在就够了，什么拍肩啊留给 E3 吧！

COMICJUMP

游戏展会始终是游戏展会，重点不是新闻发布会，如果只是为了发布惊天动地的大消息，而忽略了游戏的试玩等实际性内容，那么，这个展会最多成功了一半。

dreamstal

情理之内，意料之中。没有什么爆炸性的新闻……NBGI 居然把去年发售的《太鼓之达人 Wii》都搬出来……

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

天下聚会





第一次总是会给人最难忘的印象。当我了解了呼和浩特的天下聚会后，时光仿佛被逆转到了3年前。2006年，“天下聚会”开始他的第一次活动，当时虽然设备条件都比较普通，不过玩家的热情将聚会成功的举办了。而如今，2009年9月13日，呼和浩特的这第一次“天下聚会”仿佛就是2006年的一次重演。人不多没有关系，场地不大没有关系，我们需要的是玩家的热情和参与，这才是“天下聚会”本质所在。正因为如此，所以我们这次特地对本次聚会做出了报道。

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

焦点聚会

焦点聚会预告 莱仕达™北京天下聚会+M·Y·COMIC游园会


■金秋10月热烈欢迎各位玩家的光临哦！

金秋十月，帝都秋意盎然，首届“莱仕达”北京天下聚会M·Y·COMIC游园会即将于10月18日在中关村e世界数码广场华丽登场，为全国ACG饭们献上一场盛大Party。本次M·Y·COMIC游园会，在漫迷玩友的热力响应下，摊位数已从最初的87个增至156个，届时不光有近110家来自各地的个人和社团参加此次展会，其中包括台湾及澳门的社团参与，还有“莱仕达”这样的国内专业游戏周边厂商出展。

既然是ACG展会，同人作品肯定不会少。APH及东方本成为此次展会的主力军，此外大量K-ON、海猫、银魂、typemoon等众多知名作品的同人本也将亮相展会，众多国内、外知名原创同人作者的作品同样将在展会争奇斗艳。

除了同人本的精彩内容，其他周边原创小物也不容宅民们错过，更有DZ娃国内总代理直参展会，从COS的服装、配饰，到美妙的娃娃、人偶，众多由摊主们亲自动手DIY的物件，都是本次展会的点睛之笔。展会现场还将设置主题女仆咖啡屋及COSER LIVE秀，大饱宅民眼福。

北京M.Y.COMIC游园会

▲M·Y·COMIC游园会可爱的神兽造型。

另外一个重头内容就是游戏迷们最为关心的GAME部分。在深圳莱仕达电子科技有限公司的赞助下，主办方将在会场员一层的游戏动漫基地设置百余平米的次时代游戏体验区。玩家可以通过由“莱仕达”提供的各种新颖游戏周边，体验到《吉他英雄》、《Wii Sports 运动胜地》、《忍者龙剑传Σ2》等当前最热门的游戏，而所有体验者都会得到一份精美的小礼品。为了活跃现场气氛，主办方还将举办《街头霸王IV》（X360版）争霸战以及《怪物猎人3 tri》双人斗技场最速挑战两项比赛，并准备了丰厚的大奖等待玩家的参与。届时帝都各路高手都将齐聚一堂，以赛会友，相互切磋，并以此示人：我们玩的是游戏，不是寂寞……本次游园会虽属首次举办，但主办方力求创新，努力从各个层面上满足宅男腐女之所需，全方位打造此次ACG饭们的豪华盛会，让秋色满园的帝都充满宅民们爱的呐喊！

第一次的呼和浩特“天下聚会”

9月13日这是一个令所有内蒙古玩家都无法忘却的日子！因为“天下聚会”首次登陆首府呼和浩特，同时也宣布内蒙古的玩家正式加入了《天下聚会》这个大家庭。


■呼和浩特的玩家们第一次出现在了UCG上。

上午十点聚会正式开始，大家都纷纷拿起手柄，开始试玩自己心仪已久的游戏大作 。切磋了几轮的《街霸》后大家都互相了解了彼此的实力！十一点整《街霸IV》比赛正式打响。随着比赛的进行，高手们也都脱颖而出，比赛也越来越精彩，越来越激烈，不断有精彩场面出现，观战的玩友们也不断地报以掌声和欢呼声！


▲本次聚会虽小，不过各大主机都包括其中。


▲《吉他英雄》也被带到了聚会现场，并引起大家极大关注。

下午一点猎人等级考试正式开考，考试题目为《讨伐迅龙》这个2G标志性怪物 ，考试铃声一响，众猎人们就直奔迅龙老巢……看来今天注定是迅龙的受难日。笑 ！半小时过后猎人等级考试全员通过！ 随即分组抽签，比赛正是开始！下午五点半各项比赛都落下了帷幕，三大次时代主机的绝大多数游戏大作，大家也都试玩到手软……笑！下午6点“呼和浩特天下聚会”圆满结束！但大家都不愿离开会场，大家不断询问下一次的聚会何时举行！我相信“天下聚会”既然来到了内蒙古就不会再离开了，我们也会尽快让大家再次齐聚“天下聚会”的 ！

最后还要感谢《游戏机实用技术》杂志社和《游戏城寨》的大力支持和帮助！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年10月5日～2010年
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

经过TGS2009，年内大作基本已经悉数登场，发售日都提上了日程表。而一些2010年初即将与玩家见面的期待作品，也陆续开始走进我们的视线，这其中以明年1月份待发售的游戏为多。尽管距离年末商战还有差不多两个月的时间，但我们已经可以闻到浓重的火药味。接下来便是让这些新作等待玩家的亲自检阅了，让我们拭目以待。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	鹡鸰女神 来自未来的馈赠	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
26日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女 平静的日子	动作冒险	冬	杰克与达斯特 失落的边境	动作
年内	公主恋人	文字冒险	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
6日	星球大战 克隆人的战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	文字冒险	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版
20日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: China Town Wars	Rockstar Games	动作	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姫 ～天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
22日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	动作	日版
29日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长ポータブル	Spike	动作	日版
29日	寻找公主 携带版	ぷりサガ！ ポータブル	Abel	文字冒险	日版
2009年11月					
1日	乐克乐克 午夜嘉年华	LocoRoco Midnight Carnival	SCE	动作	日版
1日	时限回廊	时限回廊	SCE	益智	日版
1日	女神异闻录PERSONA 3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	角色扮演	日版
1日	迪斯凯亚 无限循环	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	寒蝉哭泣之时 雀	ひぐらしの哭く頃に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	露娜 银色之星的和声	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	体育	日版
12日	战斗之魂 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
12日	战舰炮手2 携带版	GUNNER 2 PORTABLE	Koei	动作	日版
17日	刺客信条 血族	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	动作	美版
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	杰克与达斯特 失落的边境	ジャック×ダクスター エルフとイタチの大冒险	SCE	动作	日版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女传说	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
3日	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
4日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁拳6	格斗	冬	世界足球 胜利十一人 2010	体育
冬	小小大星球 携带版	平台动作	冬	大众网球	体育
冬	噬神者	动作	冬	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	1月21日	魔法少女奈叶 A'S 携带版	格斗
			2月	.hack//Link	动作角色扮演
1月	天诛 红 携带版	动作	年内	潜龙谍影 和平行者	动作

10.08 真·女神转生 奇幻之旅

NDS 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 推荐度 A



继2004年Atlus推出《真·女神转生3 狂热版》，5年后FANS终于迎来了系列的正统新作，而这次的平台则是NDS！由于已经有了今年初同为NDS平台的《女神异闻录 恶魔幸存者》的开发经验，相信制作小组必将给玩家带来更加精彩的游戏体验。本作的故事发生在南极，主角是一名接受过严格战斗训练的精英战士。他将受联合国的委托前往南极的神秘空间“修巴尔兹巴斯”进行调查……除了将科幻要素和系列的世界观结合在一起，游戏中增加全新要素的仲魔合体也非常值得玩家期待。

10.13 未知海域2 纵横贼道

PS3 动作冒险 ■SCE ■无对应周边 推荐度 S



这是目前为止公认的画面效果最棒的游戏之一，从一段段让人震惊的视频和一次内侧、一次公测的在线多人模式试玩版中，我们已经能够领会到本作的强大。游戏接着第一作的故事继续讲述德雷克的探宝经历，将跟随财宝猎人到世界各地探险，寻找如意石的下落，玩家甚至会身临香格里拉这样美如仙境一般的地方。新加入的多人模式拥有完善的规则和升级制度，多样化的技能将游戏的射击系统最大限度地扩展开。本作将毫无疑问地带给玩家最强的冲击感！喜欢各种动作游戏的PS3玩家没有理由错过它！

10.13 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会

Wii 体育 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 B



任天堂与世嘉联合推出的前作卖出了超过1000万份的绝好销量，有着这样的结果，推出以冬奥会为题材的续作显然是理所当然的了。两大游戏公司众多明星级角色的加盟、对真实奥运项目的高度还原以及多人同场竞技的玩法使得前作有着非常好的表现。相信以冰雪项目为主的本作可以吸引更多体育爱好者的青睐。花样滑冰、高山速降以及冰上溜石等比赛项目的独特魅力对我们来说也许相对陌生和少见，但它们的趣味性可是丝毫不亚于夏季奥运项目的。与马里奥和索尼克再度同场竞技，就在温哥华冬奥会！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	电锯惊魂	Saw	Konami	动作冒险	美版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
6日	星球大战	Star Wars	LucasArts	动作冒险	美版
	克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes			
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
15日	斯坦斯之门	シュタインズ・ゲート	5pb.	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视角射击	美版
22日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	日版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	游魂 神体之吻	タユタマ Kiss on my Deity	5pb.	文字冒险	日版
5日	南梦宫博物馆 虚拟街机	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	NBGI	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼・霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
24日	詹姆斯・卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
2009年12月					
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ閃	SNK Playmore	格斗	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球 2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
冬	马克斯・佩恩 3	动作射击	年内	智代 After CS 版	文字冒险

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2 月 9 日	生化奇兵 2	主视角射击	2 月 23 日	分裂细胞 断罪	动作
年内	丧尸围城 2	动作冒险	年内	最终幻想 X III	角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	星球大战	Star Wars	LucasArts	动作冒险	美版
	克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes			
8日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 異界の巨獣	NBGI	角色扮演	日版
8日	真・女神转生 奇幻之旅	真・女神转生 奇幻之旅 STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	日版
8日	钢铁大师	アイアンマスター	Genterprise	策略角色扮演	日版
13日	马里奥与索尼克	Mario & Sonic at the	Nintendo	体育	美版
	温哥华冬奥会	Olympic Winter Games			
15日	好想告诉你 培育回忆	君に届け～育てる想い～	NBGI	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
22日	超恐怖传说 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
26日	料理妈妈 3	クッキングママ 3	Taito	益智	日版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	角色扮演	日版
2009年11月					
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	疯兔归乡	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	角色扮演	日版
5日	樱花笔记 与现在连系的未来	サクラノート ～いまにつながるみらい～	MMV	动作冒险	日版
10日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ～生命の楔～	Genterprise	角色扮演	日版
24日	詹姆斯・卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战	Russell	文字冒险	日版
	新队长 奋斗	新队长 奋斗する！			
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
2009年12月					
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战争DS2	策略	年内	寒蝉鸣泣之时 第四卷	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	男孩与水滴	A Boy And His Blob	Majesco Games	动作冒险	美版
6日	星球大战	Star Wars	LucasArts	动作冒险	美版
	克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes			
8日	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	美版
13日	马里奥与索尼克	Mario & Sonic at the	Nintendo	体育	美版
	温哥华冬奥会	Olympic Winter Games			
15日	大神	大神	Capcom	动作	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略	日版
29日	罪与罚 宇宙的继承者	罪と罚 宇宙の继承者	Nintendo	射击	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	疯兔归乡	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	最终幻想 水晶编年史	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	Square Enix	动作角色扮演	日版
	水晶传递者	THE CRYSTAL BEARERS			
15日	新超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	平台动作	美版
17日	托尼・霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 黑暗历代记	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	射击	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
24日	詹姆斯・卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takaratomy	动作	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	圣恩传说	テイルズ オブ グレイセス	NBGI	角色扮演	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师			
		FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
12 月	战国无双 3	动作	年内	星之卡比	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
6日	电锯惊魂	Saw	Konami	动作冒险	美版
6日	星球大战	Star Wars	LucasArts	动作冒险	美版
	克隆人的战争 共和国英雄	The Clone Wars: Republic Heroes			
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 纵横贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	中文版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视角射击	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	3D点阵英雄	3Dドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	托尼・霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
20日	乐高印第安那琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	欧版
24日	詹姆斯・卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
2009年12月					
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想 X III	FINAL FANTASY X III	Square Enix	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球 2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
年内	量子论	动作射击	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演
年内	纯白相册	文字冒险	年内	最后的反抗	角色扮演

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1 月 26 日	MAG	主视角射击	2 月 4 日	星之海洋 4 国际版	角色扮演
2 月 9 日	生化奇兵 2	主视角射击	3 月	GT 赛车 5	竞速

编辑部落

EDITOR'S BLOG



本期博客 **脆薯条**

读编交流 编辑部落

写在前面 FOREWORD

2009年5月中旬，刚过完生日的我便踏上了启程去编辑部的路途，对于我自己来说，能来到编辑部做一份自己喜欢的工作实在是太好了。以前也经常买各种游戏杂志看，对于游戏编辑这个职业来说还是有那么一点憧憬的。在众朋友们的践行下，我远离了老家……几个月工作下来也让我感触颇多，其实，当小编是非常辛苦的。



最近回复 LATEST COMMENTS

RE：编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15：05 By：沙迦】

在见到脆薯条之前，我一直不相信世界上会有人同时擅长美式打枪游戏和美少女游戏这两种类型。建议你改个名字叫“美美”，哈哈。

RE：编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15：20 By：炎骑士】

玩游戏的时候感到快乐，编辑文字的时候觉得辛苦，所以游戏编辑的工作性质就是痛并快乐着。

RE：编辑部生活得点点滴滴

【2009-10-5 15：50 By：九兵卫】

脆薯条的话令我想到了一年前的自己。有坚持才有成长，有梦想才有希望，小编和所有工作的人其实也是一样的。

最近发表 LATEST TOPICS

小病是福

晴天发表于2009.9A（总第233期）

编辑部生活的点点滴滴

脆薯条 发表于

2009.10B、11A（总第236-237期）

游戏就是工作

喜欢游戏，然后拿出十分的干劲投入到游戏中去，小编们都是这样的，包括我在内无一例外。游戏类型就有擅长和苦手之分，当然游戏更有喜欢的和不喜欢的之分。在我看来，这也是突显小编们个性的地方，如果碰上一款自己喜欢的游戏，那么下意识地就会拿出十二分的干劲去玩这个游戏。从攻略到后期研究样样俱全，而且文字描述都会不由自主地融入感情，这就是所谓的“爱”吧。举个例子来说，《泪洒三重冠》的外传实际上是个二线FANS向游戏，但由于本人是甘露树的忠实FANS，所以下定决心要把从攻略到研究等等方面力求尽善尽美，而且不出意外的话，这将是本人第一个获得白金奖杯的PS3游戏……当然，如果是自己不喜欢的游戏也不能蒙混过关，首先这也是对读者的一种不尊重吧。

持之以恒

就我本人来看，游戏编辑还真是个非常特殊的职业呢，以前也算体验过很多工作了，大到外资企业，小到私人公司等等，在积累了几年的工作经验后也明白一些道理，都说“干一行，怨一行”，我觉得这话也是很有道理的，不过面对自己喜欢的工作，怨恨也会稍微少一点吧。最关键的是随着自己的年龄增长，是否还会对游戏保持极高的热情呢？好比以前玩《机战》时的那种热血感，如今我却深深感到《前线任务》非常适合我这样的人，话说前作的《前线任务5 战争的伤痕》我也是差不多“完美”通关的。“热情”这个东西还真不好说，游戏中种种恶心的设定都会磨灭掉这样的“热情”，反复的刷怪、凹级等等会让人感觉非常无聊，自然而然地也就对游戏产生了厌恶心理。相比以前对于一款游戏有2000小时的执着来看，现在的我连想都不敢想象，一是由于工作忙，二是由于真的没那么多精力了，而所谓的完美标准也只能局限于“全奖杯”或者“全成就”之类的了。其实一个好游戏能深入的地方实在太多啦……

关于加班

加班太正常不过了，每天要忙很多事情，例如当写完一篇攻略后还要反复修改好几次，对于文章的措辞、错别字和语病问题要纠正的地方很多。这样的作业就要花费大量的时间，所以自己主动晚上加班才能保证工作进度的顺利，以免连累美编。通常对小编们来说，一天工作10小时左右纯属正常，更有胜者加班直到深夜，所以再次重申“小编是非常辛苦的”。

打机环境

编辑部打机的环境还是非常好的，而且设备齐全。首先包括4个大电视，方便同时联机，还有专用的宽带线路，使得网战更加顺畅。如果想录像的话还有专门的设备，简直就是我理想中的游戏环境啊。

下面谈谈小脆我最近的感受吧

1.吃饭问题

我始终没习惯这边的饮食，可能和家乡菜差距太大了，感觉吃什么都辣，自己做饭么又不高兴，感觉真有些矛盾啊。而且编辑部楼下的早饭实在是……哎，感叹楼下的面包房为何那么早就关门了。

2.休息日的安排

刚来不久，所以对这边的环境还不是很熟悉，周末想去哪逛逛还得找个导游。这期截稿后的首要大事便是好好睡一觉，再说下半年游戏狂潮已经开始，想玩的东西实在是太多了。休息日在宿舍里开着空调打机无疑是最好的选择，顺便说一句：“其实我真不宅”。预计目标是先把《泪洒三重冠》的外传给白金了，然后把《薄暮传说》UK难度通一遍，相当艰巨的任务啊。

3.主题制作

其实在家时就一直有做主题的习惯，来到了编辑部也自然保留下了这个“优良传统”，乘休息日时钻研一下主题制作也有一番乐趣呢。虽说现在PS3的版本已经升到了3.0，还增加了动态主题，不过还是对自己做的主题有爱啊。顺便说一句：“其实我真不宅”。另外如果对我做的主题有兴趣的朋友可以上level up网站的PS3专区查找一下，说不定会有适合你的。

左侧的图片便是本人呕心沥血之作！

冬季小插曲

冬季发售的游戏实在是太多了，除了知名大作《FF13》、《使命召唤 现代战争》以外还有很多值得关注的游戏，不过对我来说主要有以下两个。

《永恒的尽头》

说实话，我对这款游戏的期待度是要超过FF13的，原因就是开发商是自己喜欢的3A。从TGS公布的最新PV来看，本作的剧情便是……好吧，我先不剧透了。乍看之下的战斗系统就是《VP2》的强化版，而游戏中各类恶搞的要素应该都是3A中某几个人的恶趣味吧。不过大部分玩家是冲着游戏中的“换装”设定才去关注这有游戏的吧？（笑）

《纯白相册》

一直走真实系的《纯白相册》我也是非常喜欢的，而且AQUAPLUS在第一季动画中已经挖好了坑，就看第二季怎么去填咯，游戏肯定会入不用说，而且10月新番马上就要开始啦。

说了那么多，发现该补的东西太多了！该买的东西更多！大作潮来临咯，钱包要见底了……

免邮费 levelup书刊区 邮购大卖场



大16开136页攻略本+特别附录DVD　定价：28元

怪物猎人3 最速攻略本

《怪物猎人3》权威攻略资料基础知识，任务详解，武具资料，怪物攻略，地图采集，联机指南，网罗众多资料，猎人必备宝典。DVD完全收录了7大类武器操作指南、武器使用要点+基本操作+进阶连续技完全解析等精彩内容。



大16开珍藏宝典+精选音乐CD　定价：25元

《NDS专辑》Vol.2

年鉴收录2006年4月至2007年4月全部NDS游戏的资料，是玩家的至尊宝典。CD附赠42首精选曲目。让您尽情享受游戏音乐的魅力。全品牌烧录卡图文使用指南，让您"烧"得心应手，玩得一路畅通，更有NDS购买指南及数篇攻略等实用内容。



大16开精装特辑+游戏典藏DVD　定价：25元

《PSP专辑》Vol.3

至尊年鉴，2007年1月～7月的所有PSP游戏在这里集结！书中包含PSP改良版全面报告、掌机革命风云录、PSP破解回顾、软件大集合等众多精彩文章。更有十余部游戏的攻略或上手指南，以及《恐怖惊魂夜2》的精彩剧情小说。



玩家必备工具书+DVD-ROM　定价：28元

NDS宝典

"掌机王SP"小组倾力打造的NDS/NDSL最全面、最权威的使用宝典，教你熟练掌握主机的所有使用技巧，书中内容囊括主流烧录卡使用、自制软件介绍、网络配置详解、多媒体播放等各方面内容，简单明了的图文教程让你立刻成为游戏高手！



大16开典藏资料集+实用ROM光盘　定价：28元

《Wii专辑》Vol.2

包括Wii购机完全指南、软改刷机全攻略、直读芯片指南书及任天堂名作异闻录等精彩文章，攻略则有《任天堂全明星大乱斗X》、《生化危机 安布雷拉历代记》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》等。附带工具及影像的实用光盘更是不可错过。



104页16开精装特辑+主题曲精选CD　定价：25元

火影忍者 炫彩珍藏2009

《火影忍者》连载10周年纪念，近百张精彩美图让您爱不释手！岸本齐史精心绘制，所有插画专门解说，尾兽绘卷开封，最速最经典的官方画集！此外，随书还将特别奉送《火影忍者》的主题曲精选CD供您倾听欣赏。



112页16开精装特辑+珍藏CD　定价：28元

超级机器人大战OG 秘藏资料集

《超级机器人大战OG》系列设定资料集+官方短篇小说集，百余张从未公开过的精美插画二十九篇《机战》官方短篇小说，两大名家秘闻对谈+其他制作人访谈，《机战Z》主角机少女化改造，原创机体诞生秘闻，瓦尔西尼改造计划。



176页16开精装特辑+官方原声音乐CD　定价：28元

终结者2018 官方电影指南

2009年最受瞩目电影之一——《终结者2018》配套官方资料指南全书，全面介绍电影版相关环节，制作阵容珍贵独家访谈，现场制作秘闻等各种珍稀资料，是所有《终结者》系列爱好者的必读之书。此外，随书还将附送电影的原声音乐CD。



16开精装专辑+DVD-ROM高清画集　定价：25元

CLAMPHOLiC～20周年回忆录～

《CLAMPHOLiC～20周年回忆录～》一书将带你回顾CLAMP的进化旅程，重温那些令我们魂牵梦萦的经典剧情，品味作品中散发出的独特魅力。光盘中还将收录CLAMP全系列作品近2000张超大尺寸精美彩稿，总容量超过2800M！



192页大32开精装特辑+系列精选CD　定价：22元

真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集

光荣公司创立30周年纪念作品——《真三国无双·联合突击》官方设定资料集。书中收录了全角色介绍及美图欣赏，初期设定首次公开，更有全部武器、武装据点及武器插画，是《真·三国》FANS的必收之作！



208页大32开攻略本+游戏原声CD×2　定价：19.8元

异说 最终幻想 攻略全书

剧情模式及特别关卡完全解析，全角色战斗方法纵览，敌人资料、DP奖励、隐藏宝箱在此一览无余。系统全面解惑，所有任务完成方法及获得奖励，全道具武器装备列表及合成方法、竞技场畅游指南、隐藏卡片密码大公、全角色最速练级方法。



大32开精装特辑+游戏原声CD　定价：28元

女神侧身像·负罪者 攻略全书

系统+攻略+研究+剧情，游戏所有资料一览无余！三大路线关卡地图攻略、系统详尽指南、所有同伴能力解析、全装备、道具、技能、魔法一览、红莲之迷宫彻底说明、最强装备获得方法、独特玩法完全展示、三条路线10万字剧本翻译！

以上书刊邮购均免邮费，按书刊定价汇款即可

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　《游戏城寨》编辑组（收）　邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的书籍名称和数量，并以工整字迹填写自己的详细地址和联系电话。对邮购事宜若有疑问或超过一个月未投送到，请及时与我们电话或Email联系，以备核查。

电话：0931－4863066　EMAIL：yxcz@263.net

欢迎访问levelup书刊区选购各类动漫游书刊，网址：http://asp.levelup.cn/book/index.asp

NDS专辑 Vol.4



224页精彩内文+DVD-ROM

名家特稿

全民战略／思行之路

8款NDS经典大作典藏级攻略

口袋妖怪 心金·灵银／沙加2 秘宝传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰／勇者斗恶龙IX 星空的守望者
心灵传说／无限航路／超级机器人学园
王国之心 358/2天

NDS游戏大年鉴

2008年8月至2009年9月间发售的
300款以上NDS游戏一网打尽

玩转NDS

详尽NDS软硬件教程
你也可以成为"软硬天师"



光盘 精彩内容大派送 实用性大增

优秀作品典藏、游戏OST、烧录卡主题、金手指、实用软件

10月12日 全国上市

爱图e族 Vol.11



大16开64P精品专辑+DVD-ROM+赠品

萌战2009终于进入了白热化的阶段，本辑将继续为您追踪报道最新的战况以及展示各选手的优秀美图。炙手可热的画师伊东杂音的第四本个人画集《苍焰》火热发售，本辑将为您展示这部爱图人士的必备神物。臼井仪人的不幸消息震撼着整个动漫界，而本辑当中将对这位永远的小新爸爸作最后的致敬。此外一如既往的还有囊括了动漫游各领域资源的DVD-ROM光盘，让每一位动漫爱好者都能获得属于您的视听享受。

10月13日 全国上市

最动漫 Tot.31



死神+柯南剧场版重磅收录！

卷首特辑为大家详解《CANAAN》剧中的恩怨；先睹为快抢先报道《剧场版MF》，雪露兰花再掀新话题；最评点第一时间锁定新番佳作；卷中特辑更有《翼年代记》完结纪念。豪华版双DVD将收录最新的《死神剧场版》，《柯南剧场版》以及《交响情人梦》和《魔法老师》的OVA和其他精彩内容，如此超值你千万不能错过！

10月15日 全国上市

Xbox360专辑 Vol.8

金秋丰收号 | 224页全彩+DVD

重磅攻略

光环3 天降神兵／真名法典II
生化尖兵／鹰击长空／梦幻俱乐部
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

影音绝赏

最新最酷的游戏影像 精彩游戏剧情欣赏
《光环3 ODST》OST全本收录

特别专题

X360初生计划全景展望
微软游戏工作室的前世今生
X360揭秘 好评连载中
成就犯集中营 为你指引成就之路

10月21日 全国上市

名侦探柯南 剧场版大全书

大16开精装特辑＋剧场版主题曲CD

《名侦探柯南》剧场版

十三周年纪念豪华专辑



包括最新作《漆黑的追踪者》在内
人物·剧情·推理·访谈·美图·设定
再现感动无数观众的经典瞬间

丰富的背景知识详细考证解析
挖空心思搜刮剧场版相关珍贵资料
带您一次性攻略专属于剧场版的魅力！



集回顾、研究、欣赏、收藏于一身

每一位《柯南》FANS的必备宝书！

10月中旬 全国上市

怪物猎人2nd G 官方小说



冰上慧一最新力作＋精选音乐CD

冬多尔玛又迎来一张崭新的面孔，探寻着"疾风之翼"的脚步展开旅途
难以忘怀的记忆，难以割舍的友情，都在懵懂的新人面前一一展开

《怪物猎人2nd G》第6部官方小说

《疾风之翼》＋《魂之继承者》

过往的英雄们在此集结！

10月中旬 全国上市

塞班智能手机宝典



你会玩手机吗？我来教你！

聊天、上网、看片、导航、游戏
从入门到精通，教你玩转塞班智能手机

全面对应S60系列手机

如诺基亚N系、E系、5800等

众多实用软件
经典游戏详细介绍



幸运大抽奖

N97等你拿

只要购买本书就有机会赢取诺基亚N97智能手机以及众多手机周边奖品，还不快来？

抽奖奖品由深圳市邦克仕科技有限公司友情提供



10月下旬 全国上市

配套光盘全面收录

内文所介绍软件、游戏

iPhone专辑 Vol.3



全彩200页+DVD-ROM

手机应用宝典 至尊游戏年鉴 游戏大作攻略
实用软件指南 影音转换大全

DVD-ROM数据光盘内容满载

最新热门游戏及汉化大作 实用工具软件及破解固件

内容适用于iPhone/iPod Touch全机型！

10月下旬 全国上市

萌萌美少女系列 三国名将·战国美姬



16开128页专辑+CD

时下最流行的萌化少女元素与三国、战国结合，史无前例的萌要素配合详尽的介绍资料，让读者领略萌萌美少女三国武将的魅力。另一部分为日本战国美姬录，不仅有多位日本著名插画师绘制的战国美少女，更配以经由考证的详实文字介绍，让你轻松了解日本战国时期鲜为人知的人与事。喜爱三国、战国文化的你，本书绝对不能错过！

已上市 各地报刊亭销售中